

# Spielneuheiten Frühjahr 2021

17.02.2021

db: Spiele-Tests.accdb | Bericht: Spielneuheiten

Verlag

Spiel

Kategorie

Alter

Anzahl Spieler

Spieldauer

Sprache Anleitung

Genres

## ABACUSSPIELE

[www.abacusspiele.de](http://www.abacusspiele.de)

### Fringers

20-H

5599

Party

Glück, Strategie + Taktik, Karten, Kooperation, Kommunikation, Schnelligkeit, Geschicklichkeit,

4011898042016



Autor: Asger Harding Granerud, D

Illustration: Kreativbunker

8 +  
3 - 10  
15  
D/F

**Ein chaotischer Ring-Spaß für kleine und große Gruppen!**

<https://abacusspiele.de/produkt/fringers/>

Fringers ist ein actiongeladenes kooperatives Erlebnis. Ihr spielt alle zusammen als Team und müsst die Ringe auf euren Fingern richtig anordnen, bevor die Zeit abläuft. Doch ihr dürft nur Ringe an euren linken Nachbarn weitergeben, während ihr gleichzeitig von eurem rechten Nachbarn – die hoffentlich richtigen – Ringe erhaltet.

### Kai Piranja

20-H

5923

Kinder (3-8)

Glück, Strategie + Taktik, Karten, Konzentration,

4011898062014



Autor: Oliver Igelhaut

Illustration: Oliver Freudenreich

6+  
3 - 6  
15+  
D

**Grösse und Farben-passend anlegen und sichern bevor gefressen wird**

<https://abacusspiele.de/produkt/kai-piranja/#>

<https://abacusspiele.de/produkt/kai-piranja/>

Eröhlich schwimmen Kai Piranja und seine Freunde ihre Runden. Rasch entsteht eine bunte Polonäse vieler verschiedener, großer und kleiner Fische, denn nicht immer frißt der große Fisch den kleinen. Taucht aber ein hungriger Fisch auf, wird die Kette immer kürzer, und es ist zu spät, den Fang in Sicherheit zu bringen.

## alea

[www.aleaspiele.de](http://www.aleaspiele.de)

### The Castles of Tuscany

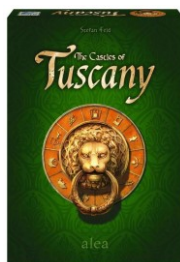
21-F

5989

Familie

Glück, Strategie + Taktik, Legespiel, Karten,

4005556269167



Autor: Stefan Feld

Illustration:

10  
2-4  
45-60  
D/F/I

**Erschafft euer eigenes Reich in der schönen Toskana.**

[https://www.ravensburger.de/spielanleitungen/ecm/Spielanleitungen/26916\\_238765\\_anl%202051662.pdf?ossil=pds\\_text\\_Spielanleitung](https://www.ravensburger.de/spielanleitungen/ecm/Spielanleitungen/26916_238765_anl%202051662.pdf?ossil=pds_text_Spielanleitung)

<https://www.ravensburger.de/produkte/spiele/erwachsenenspiele/the-castles-of-tuscany-26916/index.html>

Für ihren jeweiligen Machtbereich errichten die Spieler Castelli, legen Felder an und bauen ihre Städte aus. Wer dabei in drei Wertungen die meisten Punkte erreicht, gewinnt die kurzweilige Herausforderung

Verlag	Kategorie	Genres
Spiel	Alter	
	Anzahl Spieler	
	Spieldauer	
	Sprache	Anleitung

**Amigo** [www.AMIGO-Spiele.de](http://www.AMIGO-Spiele.de)

**6 nimmt! Das Brettspiel** 20-F 5174 **Familie** Glück, Strategie + Taktik, Legespiel, Karten, Mathematik,

4007396019513



Autor:	Wolfgang Kramer
Illustration:	Franz Vohwinkel

8  
2 - 6  
25-30  
D

**das Bekannte als Brettspiel**

<https://www.amigo-spiele.de/content/download.php?group=rule&file=01951-DE-AmigoRule.pdf&title=01951-DE-AmigoRule.pdf>  
<https://www.amigo-spiele.de/spiel/6-nimmt-brettspiel>

Der beliebte Klassiker jetzt als Brettspiel! Zahlenplättchen anlegen und Reihen kassieren - soweit so bekannt. In dieser Version des Klassikers legt ihr Zahlenplättchen auf einem Spielplan ab. Belegt ihr dabei ein Sonderfeld, löst ihr die darauf abgebildete Aktion aus. So kassiert ihr womöglich zusätzliche Minuspunkte oder ihr ergattert wertvolle Pluspunkte. Ebenfalls enthalten ist eine Version für geübte Spieler mit Aktionskarten und einem neuen Spielplan (Rückseite). Beide Versionen lassen sich durch Glückskarten erweitern, mit denen ihr - zur letzten Runde die Chance habt zu gewinnen.

**Artischocken** 21-neu 6156 **Familie** Glück, Strategie + Taktik, Geduld, Karten,

4007396021059



Autor:	Emma Larkins
Illustration:	Bonnie Pang

10  
2-4  
20  
D

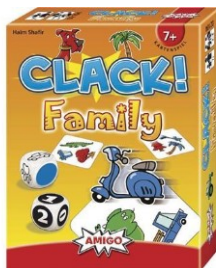
**Dein Ziel in diesem vitaminreichen Deckbauspil: Weg mit den Artischocken!**

<https://www.amigo-spiele.de/content/download.php?group=rule&file=02105-DE-AmigoRule.pdf&title=02105-DE-AmigoRule.pdf>  
<https://www.amigo-spiele.de/spiel/artischocken>

Das gelingt dir, indem du deinen Vorrat mit anderen Gemüsesorten auffüllst. Nutze deren Aktionen, um deine Artischocken auf den Kompost zu befördern. Hast du beim Nachziehen von Gemüsekarten keine Artischocke mehr auf der Hand, gewinnst du. Das Kartenspiel mit Frische-Garantie!

**Clack Family** 21-neu 6296 **Familie** Würfeln, Karten,

4007396021042



Autor:	Haim Shafir
Illustration:	Yaniv Shimoni

7+  
2 - 4  
10'  
D

**Ein magnetisches Kinderspiel vom Halli Galli-Erfinder**

<https://www.amigo-spiele.de/content/download.php?group=rule&file=02104-DE-AmigoRule.pdf&title=02104-DE-AmigoRule.pdf>  
<https://www.amigo-spiele.de/spiel/clack-family>

Schnappt euch schnell die meisten Karten, die zur Würfelkombination paßen! Liegt keine passende Karte aus, verhilft die „Gib't's nicht!“-Scheibe zum Rundensieg. Clack! Family – die herausfordernde Kartenspielvariante des beliebten Kinderspiels Clack! für die ganze Familie.

**Fette Beute** 21-MH 6301 **Familie** Karten,

4007396021004



Autor:	Andy Niggles
Illustration:	Christine Deschamps, Maë

8  
3 - 6  
15  
D

**Passt auf euer Futter auf! Denn gierige Pfoten greifen schneller danach, als ihr schauen könnt.**

<https://www.amigo-spiele.de/content/download.php?group=rule&file=02100-DE-AmigoRule.pdf&title=02100-DE-AmigoRule.pdf>  
<https://www.amigo-spiele.de/spiel/fette-beute>

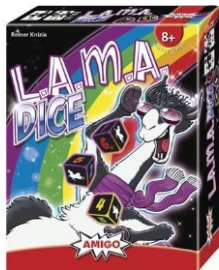
Die Nussjagd ist eröffnet: Bei Fette Beute geht es darum, den eigenen Futterrivat für den Winter aufzufüllen und möglichst schnell mindestens 5 Futterkarten der gleichen Sorte zu sammeln. Doch so einfach ist das nicht, wenn einem die Mitspieler nicht mal die kleinste Nuss gönnen. Es wird gesammelt, gebunkert, geklaut und man muss tierisch aufpassen, dass einem nicht alles wieder weggenommen wird.

Verlag	Kategorie	Genres
Spiel	Alter	
	Anzahl Spieler	
	Spieldauer	
	Sprache Anleitung	

Amigo www.AMIGO-Spiele.de

**LAMA Dice** 21-neu 6297 **Familie** Würfel, Karten, Mathematik,

4007396021035



Autor:	Reiner Knizia
Illustration:	Rey Sommerkamp

8+  
2 - 6  
20'  
D

**Die läßige Würfel-Variante zum Kultspiel 'LAMA'!**

<https://www.amigo-spiele.de/content/download.php?group=rule&file=02103-DE-AmigoRule.pdf&title=02103-DE-AmigoRule.pdf>  
<https://www.amigo-spiele.de/spiel/lama-dice>

Lege Alle Minuspunkte Ab – das ist auch hier die Devise. Werde deine Kärtchen los, indem du passend würfelst. Aber steige rechtzeitig aus, bevor du dich verzockst und ordentlich Minuspunkte kaßierst! Denn um die wieder abgeben zu dürfen, brauchst du den perfekten Zug – oder dreifaches Lama-Glück.

**Magnefix** 21-F 6003 **Kinder (3-8)** Karten, Schnelligkeit, Konzentration, Geschicklichkeit,

4007396020533



Autor:	Roberto Fraga
Illustration:	Oliver Freudenreich

6  
2 - 4  
kurz bis 15  
D

**Wer baut am schnellsten das bunte Konstrukt der Aufgabenkarte korrekt nach?**

<https://www.amigo-spiele.de/content/download.php?group=rule&file=02053-DE-AmigoRule.pdf&title=02053-DE-AmigoRule.pdf>  
<https://www.amigo-spiele.de/spiel/magnefix>

Das turbulente Reaktionsspiel mit den originalen MAGFORMERS-Bauteilen fordert euch heraus! Neben einem guten Auge und einer schnellen Reaktion ist zudem noch die Beherrschung des magnetischen Widerstandes gefragt! Stellt euch der magnetischen Herausforderung und gewinnt die meisten Aufgabenkarten! Magnefix ist das Familienspiel mit den beliebten magnetischen Bauteilen.

**Polar Panic** 21-F 5997 **Kinder (3-8)** Karten, Schnelligkeit, Konzentration,

4007396020014



Autor:	Martin Nedergaard Anders
Illustration:	Mark Aaron Seaman

6  
2-6  
kurz bis 15  
D

**runde Metallbox: schnell zwei gleiche Karten suchen**

<https://www.amigo-spiele.de/content/download.php?group=rule&file=02001-DE-AmigoRule.pdf&title=02001-DE-AmigoRule.pdf>  
<https://www.amigo-spiele.de/spiel/polar-panic>

Aufgepasst am Eisloch! Wird ein Tier auf einer zweiten Karte aufgedeckt, schnappe es dir. Sei dabei schneller als deine Mitspieler, aber nimm dich vor dem Eisbären in Acht! Denn dieser schnappt dir deine Beute wieder weg. Polar Panic ist ein kurzweiliges Kartenspiel, bei dem ein scharfes Auge und blitzschnelle Reaktionen gefragt sind.

**Rage** 21-MH 6065 **Familie** Glück, Karten,

4007396009903



Autor:	
Illustration:	Christine Hoffmeyer

10+  
3 - 8  
45'  
D

**Sie wolltet schon immer mal jemanden ärgern?**

<https://www.amigo-spiele.de/content/download.php?group=rule&file=00990-DE-AmigoRule.pdf&title=00990-DE-AmigoRule.pdf>  
<https://www.amigo-spiele.de/spiel/rage>

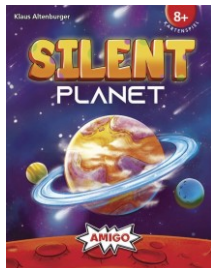
Kein Problem bei diesem Spiel: Rage ist eine Mischung aus Stichspielen und dem Grundgerüst von Skat. Mit einzigartigen Spielmechanismen bringt es besonders viel Spaß in geselliger Runde. Vor Beginn einer Spielrunde muss jeder Spieler ansagen, wie viele Stiche er in dieser Runde machen wird. Der Spieler der nach zehn Runden am genauesten voraussagen konnte, wie viele Stiche er pro Runde erhalten hat, gewinnt das Spiel. Aber jublieren Sie nicht zu früh: Auch Andere schießen quer und sabotieren Ihre Vorhersage. Rage - höllisch gut und zum Schreien schön!

Verlag	Kategorie	Genres
Spiel	Alter	
	Anzahl Spieler	
	Spieldauer	
	Sprache Anleitung	

**Amigo** [www.AMIGO-Spiele.de](http://www.AMIGO-Spiele.de)

**Silent Planet** 21-MH 6302 **Familie** Karten,

4007936021028



Autor:	Klaus Altenburger
Illustration:	Fiore

8  
2 - 6  
15  
D

<https://www.amigo-spiele.de/content/download.php?group=rule&file=02102-DE-AmigoRule.pdf&title=02102-DE-AmigoRule.pdf>  
<https://www.amigo-spiele.de/spiel/silent-planet>

Auf dem Silent Planet verstecken sich verschiedene Aliens, aus denen ihr Teams bilden wollt. Das ist nicht so einfach, da ihr nicht miteinander sprechen dürft. Nutzt eure nonverbalen Kommunikationsfähigkeiten, denn nur gemeinsam werdet ihr in diesem kooperativen Spiel die Aufgabe meistern!

**Board Game Box** [www.boardgamebox.life](http://www.boardgamebox.life)

**Dream Runners** 21-F 5983 **Familie** Glück, Strategie + Taktik, Legespiel, Schnelligkeit, Kreativität,

7640473530135



Autor:	Joan Dufour
Illustration:	Jade Mosch

8  
2-4  
30  
D/F

**gemäss Vorgabeblatt seine Teile möglichst punktreich ablegen**

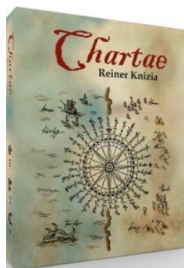
<https://cdn.boardgamebox.life/wp-content/uploads/2020/08/Dream-Runners-Spielregeln.pdf>  
<https://www.boardgamebox.life/de/portfolio-item/dream-runners/>

Was machst du auf dieser geheimnisvollen Insel? Ein paar andere sind auch hier gestrandet und wirken genauso orientierungslos wie du. Ihr müsst irgendwie entkommen. Bestimmt die Anordnung eurer Fragmentplättchen so schnell wie möglich, sodass sie am ehesten der Abbildung auf der Traumkarte in der Mitte des Tisches entspricht. Sammelt so viele Sternensplitter wie möglich, während ihr Alpträume vertreibt. Ihr habt keine Zeit zu verlieren! Der Spieler, der nach 8 Runden die meisten Traumpunkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

**Board Game Circus** [www.boardgamecircus.com](http://www.boardgamecircus.com)

**Chartae** 21-MH 6035 **Duell** Strategie + Taktik,

4270000367182



Autor:	Reiner Knizia
Illustration:	

7  
2  
15  
D


**Setzt eine Landkarte aus lang vergangenen Zeiten zusammen und sichert euch dabei das größte Gebiet**

<https://boardgamecircus.com/downloads/>  
<https://boardgamecircus.com/blog/einfach-clever-knifflig-chartae/>

Ihr habt eine alte Landkarte entdeckt, über deren Rekonstruktion ihr nun debattiert. Wem steht welches Gebiet zu? Jedes der 9 Landkartenteile hat zwei Gebiete, die jeweils von einer Person kontrolliert werden. In jedem Zug müsst ihr neu entscheiden, ob ihr ein bereits ausliegendes Landkartenteil drehen möchtet, oder ob ihr ein weiteres dazu legt. Es gewinnt, wer bei Spielende die meisten Landkartenteile für das eigene Hoheitsgebiet, Land oder See, auf einer 3x3 Felder großen Landkarte beanspruchen kann.


Verlag	Kategorie	Genres
Spiel	Alter	
	Anzahl Spieler	
	Spieldauer	
	Sprache Anleitung	

**Board Game Circus** [www.boardgamecircus.com](http://www.boardgamecircus.com)

<b>Lok'n'Roll</b>	21-MH	6069	<b>Familie</b>	Legespiel, Karten, Kreativität,
4270000367199	Autor:	Michiel de Wit	8+	
	Illustration:	Sebastian Koziner	1 - 4	
			15'	
			D	


[https://www.brettspielversand.de/mediafiles/spieleanleitungen/boardgamecircus/232-0008\\_locknroll\\_anleitung.pdf](https://www.brettspielversand.de/mediafiles/spieleanleitungen/boardgamecircus/232-0008_locknroll_anleitung.pdf)  
<https://boardgamecircus.com/blog/portfolio-item/loknroll/>

Dampflok Emma ist zwar etwas in die Jahre gekommen, einer flotten Ausfahrt ist sie jedoch nie abgeneigt. Damit sie auch weiterhin emsig ihre Rundendreher kann, müsst ihr für sie eine Strecke bauen. Legt mit euren Gleis-Karten ein Schienennetz aus, aber lasst Emma dabei nicht entgleisen. Und achtet darauf, dass ihr nicht zu viel Alteisen ansammelt, denn das könnte euch den Sieg kosten ... In diesem innovativen Kartenspiel baut ihr Karte für Karte eine neue Strecke für Emma, die sich mit Hilferder Würfeln auf den Gleisen stetig weiter bewegt. Sollte sie irgendwann über das Ende der Strecke hinaus fahren, entgleist sie! Doch Vorsicht, das kann euch eine Menge Strafpunkte einbringen! Plant und riskiert, denn ihr befindet euch in einem Wettrennen gegen die Zeit und nur eine Person aus eurer Mitte kann gewinnen!  
 Lok'n'Roll kombiniert geschicktes Kartenlegen und Würfelglück mit einer cleveren Mechanik zum Eliminieren der Strafpunkte. Hier lockt ein schnelles Spiel, ein Allrounder, der allen Spaß macht ... sogar mit zwei verschiedenen Solomodi.

<b>Obsthain</b>	21-MH	6068	<b>Solitär</b>	
4270001195579	Autor:	Mark Tuck	10+	
	Illustration:	Mark Tuck	1	
			10'	
			D	

**Das preisgekrönte Obsternte-Legespiel**  
<https://www.dropbox.com/s/5t19k2dzluqngkr/Obsthain%20Spielanleitung%20DE.pdf?dl=1>  
<https://boardgamecircus.com/blog/portfolio-item/Obsthain/>

Bepflanze deinen Obsthain und ernte so viel Obst wie möglich. Fesselnd einfach und doch so knackig – dieses Spiel spornt dich zu immer neuen Versuchen an! Wie wird deine Ernte ausfallen? Durchwachsen? Deliziös? Oder gar Pflaum zu glauben? Obsthain ist ein herausforderndes Solo-lege-Puzzle, das du dank flotten 10 Minuten Spielzeit in Pausen und auf Reisen immer gerne dabei haben wirst. Dein Ansporn ist es, durch kluges Anlegen und Platzieren deiner Handkarten möglichst viele Früchte zu ernten. Platziere deine Karten dafür so, dass die darauf abgebildeten Obstbäume andere Bäume gleicher Sorte in deinem Obsthain überdecken. Je geschickter du die Bäume überdeckst, desto mehr Früchte – und somit Punkte – wirst du ernten. Obsthain enthält auch Spielregeln für das Spiel mit mehr Personen. Hierfür benötigt ihr weitere Exemplare des Spiels. Im Mehrpersonenspiel sagt eine Person an und alle anderen folgen entsprechend. So erhaltet ihr im Spielverlauf Zugriff auf dieselben Karten, könnt jedoch deren Spielreihenfolge und auch wo und wie ihr sie anlegt selbst bestimmen. Wer wird die reichste Ernte einfahren?


<b>Wild Cards</b>	21-MH	6066	<b>Familie</b>	
4270001195549	Autor:	Ferdinand Schnitzler	10+	
	Illustration:	Kristian der Nederlanden	3 - 5	
			20' bis 30'	
			D	

<https://www.dropbox.com/s/jmvy28tbimliah/Wild%20Cards%20Spielanleitung%20DE.pdf?dl=1>  
<https://boardgamecircus.com/blog/portfolio-item/wild-cards/>

In der Wildnis gibt es so viel zu beobachten: eitle Pfauen, quirlige Eichhörnchen, kraxelnde Steinböcke, majestätische Adler, flinke Erdmännchen und pirschende Löwen. In Wild Cards lockt ihr verschiedene wilde Tiere an, um mit der wertvollsten Sammlung zu gewinnen. Überbietet einander durch cleveres Bluffen, bietet den Tieren ihren natürlichen Lebensraum und sammelt Mehrheiten, um die besonderen Stärken der einzelnen Tierarten zu nutzen. Wild Cards ist ein Biet- und Kartensammelspiel, in dem du versuchst, Mehrheiten verschiedener Tierarten zu sammeln. Gelingt dir das, erhältst du die passenden Bonus-Karten und profitierst von den besonderen Kräften deiner gesammelten Tierart. Bleibe wachsam und reagiere auf die sich ständig ändernde Dynamik, Mehrheiten können sich schneller verschieben als dir lieb ist!

Verlag	Kategorie	Genres
Spiel	Alter	
	Anzahl Spieler	
	Spieldauer	
	Sprache Anleitung	


**Board Game Circus** [www.boardgamecircus.com](http://www.boardgamecircus.com)

<b>Wildes Weltall</b>	21-MH	6067	<b>Familie</b>	Karten,
4270001195548	Autor:	Joachim Thôme	10+	
	Illustration:	Amélie Guinet	1 - 5	
			30'	
			D	

<https://www.dropbox.com/s/kkz7w6sl1pdj1t/Wildes%20Weltall%20Spielanleitung%20DE.pdf?dl=1>  
<https://boardgamecircus.com/blog/portfolio-item/wildes-weltall/>

Mit der besten Crew zum Ruhm! Am äußersten Rande des Imperiums machen Gerüchte um die Entdeckung einer neuen Galaxie die Runde. Nun liegt es an euch, die Schätze und Geheimnisse dieser Galaxie zu erforschen. Alles, was ihr dazu braucht, sind eure Raumschiffe und eine mutige Crew. Werbt die fähigsten Profis mit der nötigen Expertise für euer gewagtes Vorhaben an. Setzt Roboter ein und erfüllt wichtige Missionen von Gesandten. Wer von euch erntet den meisten Ruhm für die beste Crew? Wildes Weltall ist ein taktisches Kartenspiel, bei dem ihr eure Karten clever kombiniert. Jedes Mal, wenn ihr neue Karten vor euch ausspielt, vergrößert ihr eure Crew, sammelt Siegpunkte und schafft die Basis für eure nächste Kettenreaktion. Wildes Weltall vereint das Beste aus Kartenspielen mit Kettenreaktionen mit schnellen Partien und zugänglichen Regeln. Dank eines beiliegenden Kartendecks für den Solo-Modus, könnt ihr Wildes Weltall auch alleine spielen. Dabei ist es eure Aufgabe, das ausgebuffte Schlitzohr, eine Art Künstlicher Intelligenz zu besiegen.

**Brändi** [www.braendi.ch](http://www.braendi.ch)

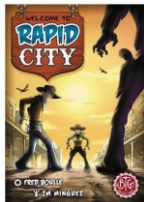
<b>Brändi Igeli</b>	21-neu	6058	<b>Kinder (3-8)</b>	Geschicklichkeit, Mathematik,
7640165021811	Autor:		4	
	Illustration:		2 - 4	
			10	
			D/F	

**Spielend den ersten Umgang mit Zahlen üben**

<https://www.braendi-shop.ch/img/A~SB.A10-05/3/Brandi%20Igeli%20Spielan.pdf?xet=1576076818213>  
<https://www.braendi-shop.ch/de/A~SB.A10-05>

Das pädagogisch wertvolle Brändi Igeli Spiel versammelt die ganze Familie am Tisch und ist speziell für Vorschulkinder geeignet. Spielend wird der Umgang mit Zahlen und Mengen geübt. Das Zählen, die Feinmotorik und das Tastgefühl werden gefördert. Die Spieler zählen laut beim Aufnehmen und Einstecken der Stacheln. Unbewusst wird das Zählen geübt und das Sprechen gefördert. Gewonnen hat der Spieler, welcher zuerst seinem Igeli alle Stacheln gesteckt hat.

**BTG** [www.badtastegames.fr](http://www.badtastegames.fr)

<b>Welcome to Rapid City</b>	20-H	2338	<b>Familie</b>	Glück, Karten, Schnelligkeit,
3770006611049	Autor:	Fred Boule	8	
	Illustration:	JM Minguez	3 - 6	
			5	
			D/F	

**Beobachtung und Schnelligkeit entscheiden ob man noch im Spiel bleibt.**

Werde der schnellste Schütze im wilden Westen und versuche, dem Sheriff, Indianern oder Gesetzeslosen zu entkommen, die in der Stadt herumhängen. Es geht um Beobachtungsgabe und Schnelligkeit, die eure Reflexe auf eine harte Probe stellen!!!

Verlag	Kategorie	Genres
Spiel	Alter	
	Anzahl Spieler	
	Spieldauer	
	Sprache Anleitung	

**DJECO** [www.djeco.com](http://www.djeco.com)

**Animomix** 21-MH 6071 Kinder (3-8)

3070900051461



Autor:	Babayaga
Illustration:	Oliver Latik

3+  
2 - 3  
10'  
D

[http://www.djeco.com/data/rules/DJ05146\\_DE.pdf](http://www.djeco.com/data/rules/DJ05146_DE.pdf)

**ASSOZIATIONSSPIEL ZIEL DES SPIELS:** Seid ihr bereit, lustige Tiere zu schaffen, indem ihr Kopf, Körper und Füße richtig zusammensetzt? Ein Animomix besteht aus 3 Teilen: einem Kopf, einem Körper und Füßen. Aber passt auf, dass ihr euch nicht täuscht, denn es gibt 2 Hals- und 2 Hüftgrößen! Zu Beginn der Partie bekommt jeder Spieler 4 Karten. Der Spieler, der an der Reihe ist, bittet einen anderen Spieler ihm einen Kopf, einen Körper oder Füße zu geben, um zu versuchen ein einzigartiges Animomix zu schaffen... aber vergesst nicht, dass die drei Teile eines Animomix richtig zusammenpassen müssen, um göltig zu sein! Gewinner ist, wer als Erster 4 Animomix gebildet hat. +++ Die Spieler müssen ihre Karten genau anschauen, um die 3 Teile ihres Animomix richtig miteinander zu kom

**Gloutons** 21-MH 6080 Kinder (3-8)

3070900084117



Autor:	Yannis Lidy
Illustration:	Clément Lefèvre

5+  
2 - 4  
15'  
D

[http://www.djeco.com/data/rules/DJ08411\\_DE.pdf](http://www.djeco.com/data/rules/DJ08411_DE.pdf)

**BEOBACHTUNGS- UND REAKTIONSSPIEL ZIEL DES SPIELS:** Wer verschlingt als Erster die Gegenstände, die im Zimmer herumliegen? Jeder Spieler nimmt ein Monster und eine Pinzette. Die Aufgabenkarten und die Schnüre werden in die Mitte des Tisches gelegt. Eine Aufgabenkarte wird umgedreht. Die Spieler müssen mit ihrer Pinzette alle gleichzeitig die Schnüre greifen, die den auf der Karte abgebildeten Gegenständen entsprechen, und in den Mund ihres Monsters schieben. Der Spieler, der dies als Erster schafft, gewinnt die Karte.+++ Um die Aufgaben etwas schwieriger zu gestalten, wird mit dem Würfel gespielt.

**Guzzle** 21-MH 6075 Duell

3070900084711



Autor:	Julien Lamouche
Illustration:	Charlotte Gastaut

6+  
2  
15'  
D

**TAKTIKSPIEL ZIEL DES SPIELS:** ein spannender Wettlauf um den Bau des perfekten Tintenfischs. Wer baut seinen Tintenfisch am schnellsten? Jeder Tintenfisch muss natürlich 1 Kopf und 8 Tentakeln haben. Alle Tentakeln müssen mit Hilfe der Puzzleteile korrekt mit seinem Kopf verbunden werden. Es gibt zahlreiche Möglichkeiten, aber nur einen Gewinner! Vorsicht, dass die Tentakeln in der Hektik nicht durcheinander geraten! Wollt ihr das Spiel etwas komplizierter gestalten? Wählt vor Beginn des Spiels mehr Puzzleteile, die in eure Tintenfische eingebaut werden müssen. Der Schnellste gewinnt die Partie! +++ Ein einfaches Legesystem, aber eine Aufgabe, die nicht so einfach ist, wie sie scheint!

**Little Family** 21-MH 6076 Kinder (3-8)

3070900050624



Autor:	Babayaga
Illustration:	Nathalie Choux

2+  
2 - 4  
10'  
D

**Die kleinen Tiere suchen ihren Freund, helft ihnen dabei, sie wiederzufinden!**

<http://www.djeco.com/little/de/little-family>

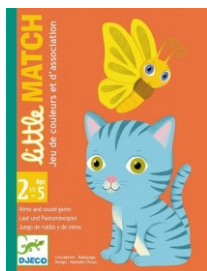
Die „Tierkarten“ werden gemischt und jeder Spieler erhält 4 Karten, die er aufgedeckt für alle sichtbar vor sich hinlegt. Die restlichen Karten bilden den Nachziehstapel. Der Spieler, der an der Reihe ist, zieht eine Karte und legt sie vor sich hin. Er schaut sich nun alle auf dem Tisch liegenden Karten an (zuerst seine und dann die der anderen Spieler) und versucht, ein Paar zu bilden: entweder mit seinen eigenen Karten oder mit einer seiner Karten und der Karte eines anderen Spielers. Wenn alle Paare gefunden wurden, ist die Partie vorbei und der Spieler, der die meisten Paare hat, gewinnt. +++ Ein speziell für die ganz Kleinen konzipiertes Pärchenspiel!

Verlag	Kategorie	Genres
Spiel	Alter	
	Anzahl Spieler	
	Spieldauer	
	Sprache	Anleitung

**DJECO** www.djeco.com

**Little Match** 21-MH 6078 Kinder (3-8)

3070900050617



Autor:	Babayaga
Illustration:	Nathalie Choux

2+  
2 - 4  
10'  
D

[http://www.djeco.com/data/rules/DJ05061\\_DE.pdf](http://www.djeco.com/data/rules/DJ05061_DE.pdf)  
<http://www.djeco.com/little/de/little-match>

**FORM- UND FARBASSOZIATIONSSPIEL ZIEL DES SPIELS:** Um sich in einer Reihe aufzustellen, müssen die Tiere die gleiche Farbe und die gleiche Form haben. Helft ihnen, sich in einer Reihe aufzustellen! Die Karten werden gemischt und jeder Spieler erhält 4 Karten, die er auf der Hand hält. Eine Karte des Nachziehstapels wird aufgedeckt und in die Mitte des Tisches gelegt. Der Spieler, der an der Reihe ist, versucht eine Karte auf die in der Mitte des Tisches liegende Karte zu legen, indem er entweder die gleiche Farbe oder das gleiche Tier kombiniert. Wenn er keine Karte ablegen kann, zieht er eine Karte und dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Der Erste, der alle seine Karten in der Mitte des Tisches abgelegt hat, gewinnt die Partie. +++ Ein erstes schnelles und einfaches Ablegespiel.

**Little Mime** 21-MH 6077 Kinder (3-8)

3070900050631



Autor:	Babayaga
Illustration:	Nathalie Choux

2+  
2 - 4  
10'  
D

[http://www.djeco.com/data/rules/DJ05063\\_DE.pdf](http://www.djeco.com/data/rules/DJ05063_DE.pdf)  
<http://www.djeco.com/little/de/little-mime>

**PANTOMIME- UND KOOPERATIONSSPIEL ZIEL DES SPIELS:** Den Tieren helfen, ihren Weg zu finden und nach Hause zu kommen, indem ihre Mütter nachgeahmt werden. Es werden 4 „Tierkarten“ aufgedeckt in die Mitte des Tisches gelegt. Diese Tiere haben sich verlaufen und um ihnen zu helfen nach Hause zu finden, müssen ihre Mütter nachgeahmt werden. Der erste Spieler beginnt, indem er im Stillen ein Tier auf dem Tisch auswählt und dessen Ruf, Gebärden oder beides nachahmt. Die anderen Spielern versuchen alle gemeinsam herauszufinden, welches Tier gemeint ist. Wenn sie es herausfinden, kann das Tier nach Hause gehen. Der nächste Spieler wählt ein anderes Tier, das er nachahmt und so weiter und so fort, bis die 4 Tiere ihren Weg wiedergefunden haben! +++ Ein erstes Pantomimespiel für die Kleinen zum gemeinsamen Spielen.

**Little Puzzle** 21-MH 6079 Kinder (3-8)

3070900050600



Autor:	Babayaga
Illustration:	Nathalie Choux

2+  
2 - 4  
10'  
D

[http://www.djeco.com/data/rules/DJ05060\\_DE.pdf](http://www.djeco.com/data/rules/DJ05060_DE.pdf)  
<http://www.djeco.com/little/de/little-puzzle>

**PUZZLE- UND FARBASSOZIATIONSSPIEL ZIEL DES SPIELS:** Um einen guten Fang zu machen, braucht man ganze Fische! Wer angelt als Erster 4 Fische? Zu Beginn des Spiels werden die 24 Fischhälften durcheinander und aufgedeckt in die Mitte des Tisches gelegt. Alle Mitspieler spielen gleichzeitig und versuchen so schnell wie möglich, 4 Fische zusammzusetzen, um das Spiel zu gewinnen. Aber Vorsicht: Damit der Fisch gültig ist, müssen die 2 richtigen Seiten mit dem gleichen Farbfleck gefunden werden! +++ Ein erstes Beobachtungsspiel für die ganz Kleinen.

**Magic School** 20-H 5867 Kinder (3-8) Glück, Strategie + Taktik, Karten, Kooperation, Memory,

3070900051447



Autor:	J. Favre-Godal
Illustration:	Oliver Latyk

5 +  
1 - 6  
10 Min  
D/F/I

**Kartenspiel: gemeinsam Gegenstand dem Besitzer zuordnen**

[http://www.djeco.com/data/rules/DJ05144\\_DE.pdf](http://www.djeco.com/data/rules/DJ05144_DE.pdf)

Um die grosse Zauberprüfung zu bestehen, müsst ihr gemeinsam die Zaubergegenstände ihren Besitzern zuordnen.



Verlag	Kategorie	Genres
Spiel	Alter	
	Anzahl Spieler	
	Spieldauer	
	Sprache Anleitung	

**DJECO** [www.djeco.com](http://www.djeco.com)

**Memo Dingo** 21-MH 6072 Kinder (3-8)



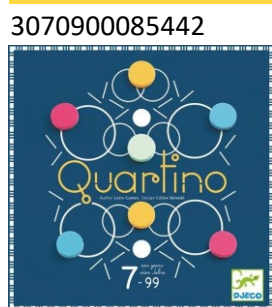
Autor:	
Illustration:	Carpentier Margaux

7+  
2 - 4  
20'  
D

[http://www.djeco.com/data/rules/DJ08538\\_DE.pdf](http://www.djeco.com/data/rules/DJ08538_DE.pdf)

**GEDÄCHTNISPIEL ZIEL DES SPIELS:** 80 Teile, das heißt 40 zu sammelnde Paar... ein Dingo-Memory! Das Spiel besteht aus 40 „Tierkartenpärchen“ (80 Teile insgesamt), die zunächst gemischt und verdeckt auf den Tisch gelegt werden. Der Spieler, der an der Reihe ist, deckt 2 Karten auf und zeigt sie den anderen Mitspielern. Wenn die 2 Karten identisch sind, wird das Paar gewonnen und er ist noch einmal an der Reihe. Wenn die 2 Karten verschieden sind, legt er sie verdeckt wieder an die gleiche Stelle und der nächste Mitspieler ist an der Reihe. Die Partie ist beendet, wenn alle Paare gefunden wurden. Der Spieler, der die meisten Paare gefunden hat, gewinnt das Spiel. +++ Eine große Zahl von Paaren, um seine Merkfähigkeit herauszufordern!

**Quartino** 21-MH 6073 Kinder (3-8)



Autor:	Petr Doubek, Games Loris
Illustration:	Céline Bénédict

7+  
2 - 4  
15'  
D

[http://www.djeco.com/data/rules/DJ08544\\_DE.pdf](http://www.djeco.com/data/rules/DJ08544_DE.pdf)

**STRATEGIESPIEL ZIEL DES SPIELS:** die Farbkombinationen der eigenen Karten auf dem Spielfeld nachzubilden, wobei alle Spieler die gleichen Spielsteine benutzen. Jeder Spieler erhält 4 Karten, auf denen Farbkombinationen abgebildet sind. Jeder Spieler, der an der Reihe ist, muss versuchen, seine Kombination auf dem Spielfeld nachzubilden, indem er die farbigen Spielsteine einen nach dem anderen platziert. Sobald ein Spieler eine der Kombinationen auf dem Spielbrett gebildet hat, sagt er laut „Quartino!“ und die anderen Spieler überprüfen die Kombination. Wenn die Farbkombination der Karte richtig nachgebildet wurde, legt der Spieler diese Karte weg und kann erneut spielen. Gewonnen hat der Spieler, der zuerst seine 4 Farbkombinationen gebildet hat. +++ Die eigene Strategie kann durch die Aktionen der anderen Spieler unterstützt oder gestört werden!

**Spotissimo** 21-MH 6074 Solitär



Autor:	Sébastien Decad
Illustration:	Lucile Placin

7+  
1  
10'  
D

[http://www.djeco.com/data/rules/DJ08539\\_DE.pdf](http://www.djeco.com/data/rules/DJ08539_DE.pdf)

**LOGIKSPIEL ZIEL DES SPIELS:** Die 2 roten Felder verbinden, indem alle Holzteile kombiniert werden. Der Spieler zieht eine „Herausforderungskarte“, die ihm die beiden zu verbindenden roten Felder sowie die Position bestimmter Holzteile (Pentaminos) vorgibt. Er versucht nun alle anderen Pentaminos so zu legen, dass die beiden roten Felder verbunden werden, wobei folgende Bedingungen erfüllt werden müssen: der gelegte Weg muss fortlaufend sein, die Teile dürfen sich nur auf einer Seite berühren, die dunkelblauen Felder sind Hindernisse, auf denen keine Pentaminos gelegt werden dürfen. Insgesamt gibt es 40 zu bewältigende Herausforderungen! +++ 3 Schwierigkeitsstufen, um im eigenen Tempo voranzukommen.

**Drei Hasen in der Abendsonne** [www.hasehasehase.de](http://www.hasehasehase.de)

**Allegra** 21-F 5939 Familie



Autor:	Bella Lucca
Illustration:	Johann Rüttinger

8  
2 - 6  
30-40  
D

Glück, Strategie + Taktik, Legespiel, Karten, Kooperation, Kommunikation, Mathematik,

**Kartenspiel: das semikooperative SKYJO mit Spalte beim Nachbarn**

[https://www.dreihasenspiele.de/app/download/8171603356/ALLEGRA\\_ANL\\_DE.pdf?t=1610534248](https://www.dreihasenspiele.de/app/download/8171603356/ALLEGRA_ANL_DE.pdf?t=1610534248)  
<https://www.dreihasenspiele.de/spiele-shop/allegra/>

Man spielt in Kooperation mit den anderen Mitspielern, versucht sich dabei aber selbst natürlich am besten zu positionieren.

Verlag	Kategorie	Genres
Spiel	Alter	
	Anzahl Spieler	
	Spieldauer	
	Sprache	Anleitung

**Drei Hasen in der Abendsonne** [www.hasehasehase.de](http://www.hasehasehase.de)

<b>Hula Hoo!</b>	21-MH	6059	<b>Familie</b>	Karten,
------------------	-------	------	----------------	---------

4260410770351



Autor:	Jacques Zeimet
Illustration:	Melanie Garanin

8
2 - 6
15
D

**freches Kartenspiel für Hoch- und Tiefstapler**

<https://www.dreihassenspiele.de/app/download/8214957456/HULA-HOO%21DE.pdf?t=1611911122>  
<https://www.dreihassenspiele.de/spiele-shop/hula-hoo-1/>

Jeder bekommt 10 Karten, 5 verdeckt auf die Hand und 5, die er sofort offen vor sich auf den Tisch legt. Reihum legt jeder eine Karte auf den Abwurfstapel – dabei muss man „höher“ oder „tiefer“ rufen. Der linke Nachbar muss jetzt eine höhere oder tiefere Karte ablegen. Legt also der Aktive eine 8 und ruft „höher“, muss der linke Nachbar eine 9 oder höhere Zahl abwerfen – und wieder „höher“ oder „tiefer“ rufen.

Es darf auch gedoppelt werden, also der gleiche Kartenwert abgeworfen werden. In diesem Fall muss der Spieler eine Karte vom Nachziehstapel nehmen.

Das Doppeln kann nur durch einen Joker oder durch eine Karte, die einen Wert tiefer oder höher aufweist, aufgelöst werden.

Der Joker: Er ist die stärkste Karte im Spiel und kann immer ausgespielt werden. Wird in diesem Fall höher oder tiefer gerufen, bedeutet dies, dass der nächste Spieler höher oder tiefer als 7 ausspielen muss!

Gewinner: Wer als Erster seine Karten los hat – oder als Letzter übrig bleibt –, gewinnt den Durchgang nach Punkten (alle Karten vom Abwurfstapel). Wer als Erster 77 Punkte erreicht, gewinnt das ganze Spiel!

**Drei Magier Spiele** [www.dreimagier.de](http://www.dreimagier.de)

<b>Biss 20</b>	21-F	5955	<b>Familie</b>	Karten, Kooperation, Schnelligkeit, Konzentration,
----------------	------	------	----------------	--

4001504408909



Autor:	Lena und Günter Burkhardt
Illustration:	

7
2 - 8
20
D/F/I

**Kartenspiel: fehlerfrei bis 20 zählen, aber mit Zahlentausch und Aktionen**

<https://www.schmidtspiele-shop.de/drei-magier-biss-20>

Zählt gemeinsam von 1 bis 20. Reihum sagt jeder eine Zahl. Klar, ganz einfach! Wenn da nicht ständig Fritz „the bat“ wäre, der neue Regeln aufstellt, die ihr euch merken sollt. Kaum hat man sich eine Regel gemerkt, kommt er auch schon mit der nächsten um die Ecke. Wie viele Regeln schafft ihr?

<b>Dodelido Extreme</b>	20-H	5583	<b>Familie</b>	Karten, Kommunikation, Schnelligkeit, Konzentration, Sprache
-------------------------	------	------	----------------	--

4001504408893



Autor:	Jacques Zeimet
Illustration:	

8
2 - 5
10-20
D

**Kartenspiel: blitzschnell rufen, was in der Mitte ist**

<https://www.schmidtspiele-shop.de/drei-magier-dodelido-extrem>

Es wird noch verrückter! Neben DODELIDO gibt es jetzt auch „Do Do“ und „Didelidi“. Wie im Original, legen die Spieler abwechselnd ihre oberste Handkarte offen auf einen der vier Ablagestapel. Nun wird blitzschnell gerufen, was in der Mitte zu sehen ist. Da heißt es cool bleiben und das richtige Kommando geben. Versprecher und Spaß vorprogrammiert.

Verlag	Kategorie	Genres
Spiel	Alter	
	Anzahl Spieler	
	Spieldauer	
	Sprache	Anleitung

**Drei Magier Spiele** [www.dreimagier.de](http://www.dreimagier.de)

<b>Kugelgeister</b>	20-H	5620	Kinder (3-8)	Glück, Würfel,
---------------------	------	------	--------------	----------------

4001504408879



Autor:	Roberto Fraga
Illustration:	Rolf "Arvi" Vogt

5
2 - 4
15
D/F/I

**wagemutige Magier versuchen zuerst den Gipfel zu erreichen**

<https://www.schmidtspiele-shop.de/kugelgeister>

Im obersten Winkel einer Ruine wohnen die frechen Kugelgeister. Ganz leise huschen ein paar wagemutige Magier die schiefen Stufen hinauf, denn jeder will als Erster das geheimnisvolle Geisterversteck lüften. Doch die Geister kennen dieses uralte Spiel und bringen die Magier immer wieder vom richtigen Weg ab. Wer ist mit etwas Glück und der richtigen Taktik wohl als Erster im Ziel?

<b>Plapparagei</b>	21-MH	6270	Familie	
--------------------	-------	------	---------	--

4001504408923



Autor:	Lena Burkhardt
Illustration:	

8+
2 - 6
20'
D/F/I

[https://www.schmidtspiele.de/files/Retail/300dpi\\_JPG/40892\\_Plapparagei\\_DE\\_GB\\_FR\\_IT.pdf](https://www.schmidtspiele.de/files/Retail/300dpi_JPG/40892_Plapparagei_DE_GB_FR_IT.pdf)  
<https://www.schmidtspiele-shop.de/drei-magierr-plapparagei>

PLAPPARAGEI ist ein schnelles Ablegespiel, bei dem du die richtige Farbe oder die passende Tierart sagen, „Plapparagei“ rufen oder auch einfach nachplappern musst. Aber war da nicht eine Farbe verboten? - Weißt du immer, was du sagen musst?

<b>Wald der Lichter</b>	21-F	6037	Kinder (3-8)	
-------------------------	------	------	--------------	--

4001504408886



Autor:	Stefan Kloß; Anna Oppolze
Illustration:	

5
2 - 4
20
D/F/I

<https://youtu.be/bSDEo2GBNQU>  
<https://www.schmidtspiele.de/details/produkt/wald-der-lichter.html>

Im Lichterwald ist es dunkel geworden, denn der Wichtelschatz wurde vom bösen Gunthart gestohlen. Dieser Schatz ist nicht irgendein Schatz, er ist etwas ganz Besonderes. Denn nur er bringt den Wald zum Leuchten. Auf der Flucht hat Gunthart die Schätze im Wald versteckt und sie mit einem Zauber belegt: Nur, wenn die Schätze in der richtigen Reihenfolge zurückgebracht werden, bricht der Zauber und der Wald kann wieder leuchten. Der Wichtelkönig Fridolin der 7te hat euch geschickt, um die einzelnen Schätze zu finden. Merkt euch also gut, wo die Schätze versteckt sind, damit ihr sie dem König zurückbringen könnt. Er wird euch sehr dankbar sein.

**Game Factory** [www.gamefactory.ch](http://www.gamefactory.ch)

<b>Auf die Nüsse!</b>	21-MH	6280	Kinder (3-8)	
-----------------------	-------	------	--------------	--

7640142762737



Autor:	
Illustration:	Sam Ward

6+
2+
10'
D

[https://45899a56-e0f8-4ff3-8dfe-922e698e4e9f.filesusr.com/ugd/1a7f01\\_78df4c0f108f41d88bce7bcb30d47aa.pdf](https://45899a56-e0f8-4ff3-8dfe-922e698e4e9f.filesusr.com/ugd/1a7f01_78df4c0f108f41d88bce7bcb30d47aa.pdf)  
<https://www.gamefactory-spiele.com/auf-die-nuesse>

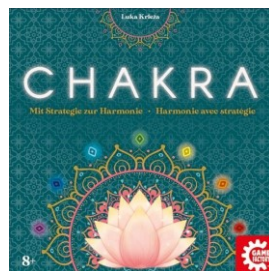
Auf die Nüsse ... fertig los! Sammle in diesem knackigen Würfelspiel möglichst viele Nüsse, doch sei nicht zu gierig, sonst lassen die Mitspieler ihre Hunde los.

Verlag	Kategorie	Genres
Spiel	Alter	
	Anzahl Spieler	
	Spieldauer	
	Sprache	Anleitung

**Game Factory** [www.gamefactory.ch](http://www.gamefactory.ch)

**Chakra** 21-MH 6157 **Familie** Strategie + Taktik, Legespiel, Geduld,

3770005767167



Autor:	Luka Krleza
Illustration:	Claire Conan

8  
2-4  
30  
D

**Mit Strategie zur Harmonie**

[https://45899a56-e0f8-4ff3-8dfe-922e698e4e9f.filesusr.com/ugd/1a7f01\\_637d9be306d2451c8d365aa56370c5e6.pdf](https://45899a56-e0f8-4ff3-8dfe-922e698e4e9f.filesusr.com/ugd/1a7f01_637d9be306d2451c8d365aa56370c5e6.pdf)  
<https://www.gamefactory-spiele.com/chakra>

Richtet eure Chakren aus, stärkt und harmonisiert sie. Zu diesem Zweck müsst ihr die positive Energie des Universums einfangen und negative Energie lindern.

**Fiesta de los Muertos** 21-MH 6279 **Party**

7640142762799



Autor:	Antonin Boccara
Illustration:	Margot Renard & Michel V

12+  
4 - 8  
20'  
D

**Das unvergessliche Partyspiel!**

[https://45899a56-e0f8-4ff3-8dfe-922e698e4e9f.filesusr.com/ugd/1a7f01\\_49512d780869473fa817701c7be20769.pdf](https://45899a56-e0f8-4ff3-8dfe-922e698e4e9f.filesusr.com/ugd/1a7f01_49512d780869473fa817701c7be20769.pdf)  
<https://www.gamefactory-spiele.com/fiesta-de-los-muertos>

Es ist der 2. November, der Tag der Toten in Mexiko. Heute kommen die Toten zu Besuch und feiern mit uns ein fröhliches Wiedersehen. Die Verstorbenen finden den Weg aus dem Jenseits allerdings nur dann, wenn wir uns an sie erinnern.

Wird es euch in diesem unvergesslichen Partyspiel gelingen, euch an alle Verstorbenen zu erinnern, die heute da sind? Viel Glück – oder „¡Buena suerte!“, wie man in Mexiko sagt.

**Pumpkin Punch** 21-F 5974 **Familie** Karten, Schnelligkeit,

7640142762539



Autor:	
Illustration:	

6  
2-6  
kurz bis 15  
D/F

**Kartenspiel: drei gleiche Kürbisse, schnappen, achtung Gespenst!**

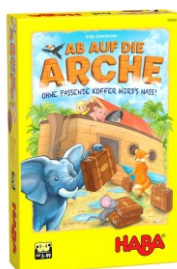
[https://45899a56-e0f8-4ff3-8dfe-922e698e4e9f.filesusr.com/ugd/1a7f01\\_8c0af7d8e1ca4c0a9b18ec0367591c86.pdf](https://45899a56-e0f8-4ff3-8dfe-922e698e4e9f.filesusr.com/ugd/1a7f01_8c0af7d8e1ca4c0a9b18ec0367591c86.pdf)  
<https://www.gamefactory-spiele.com/pumpkin-punch>

In dem spannenden und verwirrenden Reaktionsspiel ist neben Schnelligkeit auch ein gutes Auge gefragt. Denn die schmackhaften Kürbisse zeigen sich in unterschiedlichsten Posen, die einen oft vorschnell zuschlagen lassen. Nur wenn ein gleicher Kürbis dreimal ausliegt, sollte man blitzschnell zuschnappen ... doch wehe man hat das Gespenst übersehen!

**HABA** [www.haba.de](http://www.haba.de)

**Ab auf die Arche** 21-F 6044 **Duell** Kooperation, Memory,

4010168253800



Autor:	Antje Gleichmann
Illustration:	Benjamin Petzold

3  
2  
15  
D/F/I

<https://cdn.haba.de/content/medias/manual/305838-ab-auf-die-arche-spielanleitung-6s.pdf>  
[https://www.haba.de/de\\_DE/ab-auf-die-arche--305838?search-action=suggest&search-term=ab%20auf%20die%20arch](https://www.haba.de/de_DE/ab-auf-die-arche--305838?search-action=suggest&search-term=ab%20auf%20die%20arch)

Seit Stunden regnet es! Bei Ab auf die Arche helfen die Spieler Noah, auch die Tiere samt ihres Gepäcks an Bord der Arche zu bringen. Dazu müssen sie die passenden Koffer-Plättchen zu jedem Vierbeiner suchen und sich merken, wo die nassen Koffer liegen. Die Spieler gewinnen gemeinsam, wenn sich alle Tiere auf dem Schiff befinden. Ab auf die Arche bereitet Kindern ab 3 Jahren mit seinen einfachen Regeln, den tollen Spielfiguren aus Holz und dem atmosphärischen 3-D-Aufbau ein großes Spielvergnügen.

Verlag	Kategorie	Genres
Spiel	Alter	
	Anzahl Spieler	
	Spieldauer	
	Sprache Anleitung	

**HABA** www.haba.de

**Entschlüsselt!** 21-MH 6060 Kinder (3-8)

4010168254104



Autor:	Leo Colovini, Teodoro Miti
Illustration:	Gus Batts

5  
2 - 5  
20  
D/F/I

<https://cdn.haba.de/content/medias/manual/305872-entschluesselt-schritt-fuer-schritt-zum-gro%C3%9Fen-schatz-spielanleitung-6s.pdf>  
[https://www.haba.de/de\\_DE/entschluesselt--305872?search-action=suggest&search-term=entsc](https://www.haba.de/de_DE/entschluesselt--305872?search-action=suggest&search-term=entsc)

Nervenkitzel pur bietet das Spiel „Entschlüsselt – Schritt für Schritt zum großen Schatz“. Die Spieler stecken dabei goldene Schlüssel in den Spielplan. Richtig eingesetzt, öffnet sich die Schatzkammer und es winken kostbare, wunderschön funkelnde Edelsteine. Jeder weitere Zug lässt die Spieler entweder reicher werden, oder alles verlieren. Wer die meisten Edelsteine sammelt, gewinnt am Ende. „Entschlüsselt – Schritt für Schritt zum großen Schatz“ ist unvorhersehbar und spannend bis zum Schluss, denn die Laufstrecken für die Schatzjäger sind immer wieder anders und erhöhen den Wiederspiel-Reiz.

**Hau weg! Steine klopfen, Schätze sammeln** 21-F 6043 Kinder (3-8) Glück, Würfel, Karten, Geschicklichkeit,

4010168253855



Autor:	Scott Huntington; Shaun Gr
Illustration:	Natalie Behle

5  
2 - 4  
15  
D/F/I

**Steine klopfen, Schätze sammeln**

<https://cdn.haba.de/content/medias/manual/305844-hau-weg!-spielanleitung-6s.pdf>  
[https://www.haba.de/de\\_DE/hau-weg--305844](https://www.haba.de/de_DE/hau-weg--305844)

Hier schlagen die Herzen aller Schatzjäger höher: Hau weg! - Steine klopfen, Schätze sammeln: Schickt die Spieler ins Bergwerk, um Edelsteine einzusammeln. Mit dem Hammer klopfen die Spieler wertvolle Schätze von der Schachtel herunter. Um ihre Aufträge zu erfüllen, müssen sie die jeweils richtige Anzahl und Sorte an Edelsteinen einsammeln. Doch Vorsicht: Wer zu kräftig hämmert, weckt Drache Dragomir und verliert seine Beute! Wer zuerst 4 Loren vollständig mit Edelsteinen befüllt, gewinnt das Spiel!

**Meine erste Spiele - Zähl mal** 21-MH 6087 Kinder (3-8)

4010168254159



Autor:	Imke Storch, Markus Nikisc
Illustration:	Susanne Schiefelbein

2+  
2 - 4  
10'  
D

<https://cdn.haba.de/content/medias/manual/305878-meine-ersten-spiele-zaehl-mal!-spielanleitung-6s.pdf>  
[https://www.haba.de/de\\_DE/meine-ersten-spiele-zaehl-mal--305878?search-action=suggest&search-term=z%C3%A4hl%20mal](https://www.haba.de/de_DE/meine-ersten-spiele-zaehl-mal--305878?search-action=suggest&search-term=z%C3%A4hl%20mal)

Meine ersten Spiele – Zähl mal! von HABA lädt auf den Bauernhof ein: Die Spieler helfen Bauer Tim beim Zählen und Füttern der Tierkinder. Mit Würfelglück bewegen sie Tims Traktor zum saftigen Klee. Ist das letzte Kleeblatt verfüttert, gewinnen die Kinder das Spiel. Aber auch ihre ersten Zähl-Kenntnisse werden immer besser. Je öfter sie Meine ersten Spiele – Zähl mal! von HABA spielen, desto leichter fällt das Zählen von 1 bis 12. Und eine Menge Spaß macht das Landleben auf dem Bauernhof auch noch!

**Monza Jubiläumsausgabe 20 Jahre in der Dose** 21-MH 6090 Kinder (3-8)

4010168253893



Autor:	Jürgen P.K. Grunau
Illustration:	Tobias Dahmen

5+  
2 - 4  
15'  
D/F/I

<https://cdn.haba.de/content/medias/manual/305849-monza-jubil%C3%A4umsedition-spielanleitung-6s.pdf>  
[https://www.haba.de/de\\_DE/monza-jubilaumsausgabe-20-jahre-in-der-dose--305849?search-action=suggest&search-term=monza](https://www.haba.de/de_DE/monza-jubilaumsausgabe-20-jahre-in-der-dose--305849?search-action=suggest&search-term=monza)

Den Spieleklassiker Monza gibt es bei HABA nun als praktische Jubiläumsdose und bringt die ganze Familie zu einem spannenden Autorennen zusammen. In Monza brauchen die Spieler neben einem schnellen Rennwagen auch eine ausgefeilte Taktik und ein bisschen Glück. Die Farbwürfel zeigen die Felder der Rennstrecke an, auf die vorgerückt werden darf. Welche Spur wird genommen und wann wird ein Überholmanöver gestartet? Bei der Monza Jubiläumsdose von HABA braucht es neben Würfelglück auch cleveres Kombinationsvermögen. Wer als Erster die Ziellinie überquert, gewinnt das Spiel.

Verlag	Kategorie	Genres
Spiel	Alter	
	Anzahl Spieler	
	Spieldauer	
	Sprache Anleitung	

**HABA** [www.haba.de](http://www.haba.de)

**Perlenparty** 21-F 6042 **Kinder (3-8)** Glück, Würfel, Geschicklichkeit,

4010168254067



Autor:	Thade Precht
Illustration:	Marek Blaha

3  
2 - 4  
15  
D/F/I

**Ein perliges Sammel- und Fädelspiel**

<https://cdn.haba.de/content/medias/manual/305867-perlenparty-spielanleitung-6s.pdf>  
[https://www.haba.de/de\\_DE/perlenparty--305867?search-action=suggest&search-term=perlen](https://www.haba.de/de_DE/perlenparty--305867?search-action=suggest&search-term=perlen)

Juhu, es gibt eine Perlenparty am Korallenriff: Familie Muschel stellt ihre schönsten Perlen für die Deko-Girlanden zur Verfügung! Bei Perlenparty - Würfeln, Sammeln, Fädeln sammeln die Spieler mit Würfelglück die Perlen und fädeln sie auf ihre Schnur. Doch Vorsicht: Auch der Krake liebt Perlen und sammelt fleißig mit! Perlenparty – Würfeln, Sammeln, Fädeln verspricht Spannung bis zum Schluss. Wer am Ende des Spiels die meisten Perlen gesammelt hat und die längste Perlenkette besitzt, gewinnt. Spielerisch trainieren Kinder ab 3 Jahren hier ihre Auge-Hand-Koordination und Feinmotorik.

**RatzFatz durch die Jahreszeiten** 21-MH 6086 **Kinder (3-8)**

4010168251134



Autor:	Anja Wrede
Illustration:	Larisa Lauber

3+  
1 - 6  
10'  
D

<https://cdn.haba.de/content/medias/manual/305547-razz-fatz-durch-die-jahreszeiten-spielanleitung-de.pdf>  
[https://www.haba.de/de\\_DE/razz-fatz-durch-die-jahreszeiten--305547?search-action=suggest&search-term=durch%20die%20jahre](https://www.haba.de/de_DE/razz-fatz-durch-die-jahreszeiten--305547?search-action=suggest&search-term=durch%20die%20jahre)

Durch das spannende Lernspiel "Ratz Fatz durch die Jahreszeiten" erfahren Kinder viel Wissenswertes rund um Frühling, Sommer, Herbst und Winter. Wer liebt die Kälte und hat eine Möhre im Gesicht? Was ist lecker und schmilzt bei Wärme? Während eine Geschichte, ein Gedicht oder ein Rätsel vorgelesen wird, heißt es für Kinder: Gut aufpassen! Wird ein Gegenstand, der auf dem Tisch liegt, genannt oder im Rätsel gesucht, dann schnell nachdenken und zuschnappen! Das Lernspiel Ratz Fatz durch die Jahreszeiten von HABA bietet Kindern ab 3 Jahren mit seinen wunderschön illustrierten Holzplättchen und -steinen eine tolle Beschäftigung.

**RatzFatz in die Schule** 21-MH 6085 **Kinder (3-8)**

4010168251127



Autor:	Anja Wrede
Illustration:	Lisa Hänsch

5+  
1 - 6  
10'  
D

<https://cdn.haba.de/content/medias/manual/305548-razz-fatz-in-die-schule-spielanleitung-de.pdf>  
[https://www.haba.de/de\\_DE/razz-fatz-in-die-schule--305548](https://www.haba.de/de_DE/razz-fatz-in-die-schule--305548)

Das spannende Lernspiel "Ratz Fatz in die Schule" bietet kleinen ABC-Schützen alles, um top vorbereitet in die Schule zu starten oder bereits erlangtes Wissen auf spielerische Weise zu vertiefen und weiterhin auszubauen. Während eine Geschichte, ein Gedicht oder ein Rätsel vorgelesen wird, heißt es für die Kinder: Gut aufpassen! Wird ein Gegenstand, der auf dem Tisch liegt, genannt oder im Rätsel gesucht, dann schnell nachdenken und zuschnappen! Mit Stift und wiederbeschreibbarer Tafel eignet sich "Ratz Fatz in die Schule" prima für Schreibübungen für Kinder ab 5 Jahren.

**Haberl & Waltereit GbR** [www.simonjan.de](http://www.simonjan.de)

**verkopft** 21-F 5938 **Familie** Karten, Kommunikation, Schnelligkeit, Konzentration, Kreativität, Sprache

8719326363233



Autor:	Simon & Jan
Illustration:	

12  
3-10  
75  
D

**Hintergrund-, Textfarbe, Text oder die Frucht schnell richtig benennen**

<https://simonjan.de/products/verkopft?variant=32343379509385>

Alle Spieler müssen aus einer Vielzahl von Informationen die richtige benennen. Wer am schnellsten ist und die wenigsten Fehler macht, der gewinnt! Klingt einfach? Nicht alle Karten spielen fair und du musst dich nicht nur auf deine eigenen Ansagen konzentrieren, sondern auch die falschen der Gegner bestrafen. Dabei tickt auch noch unaufhörlich die Zeit runter! Wer behält die Ruhe und konzentriert sich am besten?

Verlag	Kategorie	Genres
Spiel	Alter	
	Anzahl Spieler	
	Spieldauer	
	Sprache	Anleitung

**Hans im Glück** [www.hans-im-glueck.de](http://www.hans-im-glueck.de)

**Carcassonne Junior** 17-H 2846 **Kinder (3-8)** Glück, Strategie + Taktik, Legespiel, Karten, Mathematik,

4001504482701



Autor:	Marco Teubner, Klaus-Jürg
Illustration:	Rolf Vogt

3 - 6  
2 - 4  
30  
D

**Plättchen legen für die Kleineren**

[https://www.hans-im-glueck.de/\\_Resources/Persistent/6777c8607b5242174dd8e63e10017fc52fc9febe/Carcassonne-Junior-Regel-2020.pdf](https://www.hans-im-glueck.de/_Resources/Persistent/6777c8607b5242174dd8e63e10017fc52fc9febe/Carcassonne-Junior-Regel-2020.pdf)  
<https://www.hans-im-glueck.de/spiele/carcassonne-junior.html>

Ein ganz besonderer Tag in CARCASSONNE: Am 14. Juli, dem Nationalfeiertag in Frankreich, werden traditionell die Schafe, Hühner und Kühe freigelassen. Die Kinder von CARCASSONNE haben den ganzen Tag einen Riesenspaß daran, die Tiere - zur Abenddämmerung wieder einzufangen. Die Kinder von CARCASSONNE ist eine stark vereinfachte Variante des Millionensellers CARCASSONNE und so macht sie den Kleinen genauso viel Spaß wie den Großen. Hier müssen keine Punkte gezählt werden. Wer zuerst alle seine Kinder auf der wunderschön gezeichneten Landschaft eingesetzt hat, gewinnt das Spiel.

**Paleo** 21-F 5930 **Familie** Glück, Strategie + Taktik, Würfel, Karten, Kooperation, Kommunikation,

4015566018402



Autor:	Peter Rustemeyer
Illustration:	Dominik Mayer

10  
2-4  
45-60  
D

**Herausforderungen alleine oder mit Hilfe meistern und das Höhlenpuzzle legen bevor die Totenköpfe das Ende einläuten.**

[https://www.hans-im-glueck.de/\\_Resources/Persistent/8ead5650e10677e71ffc0086d37937a45b2a00b0/Paleo-Regel-Web.pdf](https://www.hans-im-glueck.de/_Resources/Persistent/8ead5650e10677e71ffc0086d37937a45b2a00b0/Paleo-Regel-Web.pdf)  
<https://www.hans-im-glueck.de/spiele/Paleo.html>

Zu Beginn der Steinzeit, bevor der Mensch sesshaft wurde, war jeder Tag eine Herausforderung. Die Suche nach Nahrung war oft mühsam und die Wildnis voller Gefahren. Nur zusammen konnten die Stammesmitglieder es schaffen, der Natur zu trotzen und ihre Geschichte mit der Nachwelt zu teilen.

Ihr entscheidet gemeinsam, wer welchen Ort erkunden möchte und wer welche Aufgaben erledigt. Dabei stehen euch verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung. Jedoch wisst ihr erst genau, was euch an einem Ort erwartet, wenn ihr dort ankommt. Je besser ihr diesen erkundet, umso mehr Information habt ihr und könnt euch dementsprechend auf die dortigen Aufgaben vorbereiten. Um diese zu bewältigen, braucht ihr passende Werkzeuge, die Hilfe eurer Mitspieler, und manchmal auch ein Quäntchen Glück.

**hape** [www.hapetoys.eu](http://www.hapetoys.eu)

**Magic Touch Gitarre** 21-MH 6286 **Kinder (3-8)**

6943478030268



Autor:	
Illustration:	

1  
beliebig  
D

Erstelle lustige Melodien! Mit Vibrato, LEDs, taktilem Erkennen von Holz- und Tiergeräuschen. 2 Spielmodi.

**Magic touch piano** 19-x 3743 **Kinder (3-8)** Batterie, Konzentration, Geschicklichkeit, Kreativität,

7034.873.767



Autor:	
Illustration:	

1  
beliebig  
D

**erste Musikversuche: leicht spielbar**

Mit dem Holzklavier Magic Touch von baby einstein entdecken Kinder ab zwölf Monaten den Spaß an Musik und Rhythmus.

Verlag	Kategorie	Genres
Spiel	Alter	
	Anzahl Spieler	
	Spieldauer	
	Sprache	Anleitung

**hape** www.hapetoys.eu

<b>Magic Touch Piano gross</b>	21-MH	6285	Kinder (3-8)
E12422	Autor:		1
	Illustration:		beliebig
			D



Kleine Nachwuchs Pianisten können mit dem Holzklavier Magic Touch ihre Liebe zur Musik entdecken. Das Spielzeug verfügt über zwei verschiedene Spielmodi: Das Kind kann eingespeicherten Melodien lauschen oder selbst spielen. Die Touch-Funktion lässt sich auch von kleinen Händen problemlos bedienen. Drei Notenblätter mit sechs verschiedenen Liedern bieten erste Anregungen. Die Lautstärke des Spiels lässt sich über den Regler einstellen.

**Helvetiq** www.helvetiq.ch

<b>Dice Trip</b>	21-F	5716	Familie	Glück, Strategie + Taktik, Würfel, Kreativität, Mathematik,
7640139532329	Autor:	Hartmut Kommerell	10	
	Illustration:	Odile Sageat	1 - 5	
			20-30	
			D/F/I	



**Punktepassende Zahlenreihen auf der Schweizerkarte eintragen**

<https://www.helvetiq.com/dice-trip-suisse-schweiz>

Solothurn besuchen, Genf umfahren oder Luzern von der Landkarte streichen? In Dice Trip hängt die beste Auswahl nicht von den Sehenswürdigkeiten einer Stadt ab, sondern vom Ergebnis der Würfelwürfe. Denn wie bei jeder Reise ist gute Planung das A und O. Kombiniere die Würfelaugen, sodass du eine möglichst lange, zusammenhängende Route durch die Schweiz schaffst!

<b>Geographica Schweiz - Suisse</b>	21-F	6046	Familie	Karten, Umwelt, Wissen, Schnelligkeit,
7640139532558	Autor:	Hadi Barkat & Sébastien Pa	8	
	Illustration:	Odile Sageat	2-4	
			30	
			D/F	



**Spielerisch Kantonsprofi werden**

<https://www.helvetiq.com/geographica-schweiz-suisse>

Bei diesem Spiel haben alle, unabhängig von ihren Vorkenntnissen, eine Chance zugewinnen. Ihr beantwortet die Fragen mithilfe eurer Handkarten, die die Kantone der Schweiz repräsentieren. Die Antworten könnt ihr auf der Schweizer Karte erspähen – aber seid ihr schnell genug? Der Spieler mit den schnellsten richtigen Antworten am Spielende ist der Gewinner. Dieses Spiel ist eine spannende Entdeckungstour durch die verschiedenen Kantone und Kulturen der Schweiz.

<b>Keine Gnade für die Monster</b>	21-F	6033	Kinder (3-8)	Kooperation,
7640139532572	Autor:	Jérôme et Emilie Soleil	4	
	Illustration:	Kasia Fryza	1 - 6	
			20	
			D	



**In diesem kooperativen Spiel ist es euer Ziel, alle Monster zu besiegen, bevor ihr alle Wurf-Tokens aufgebraucht habt.**

<https://www.helvetiq.com/keine-gnade-fur-die-monster>

Während eures täglichen Spaziergangs entdeckt ihr Monster, die versuchen, in ein Haus einzubrechen. Glücklicherweise ist die dort lebende Familie gerade nicht da und ihr seid Experten für Monsterbekämpfung. Zwar habt ihr eure Ausrüstung nicht dabei, seid aber entschlossen, sie nacheinander mit allem, was euch in die Hand fällt, auszuschalten: Mit Bällen, Socken oder Eimern voll Wasser. Keine Gnade für die Monster ist ein kooperatives Spiel, in dem sich die Spieler zusammenschließen, um alle Monster auszuschalten, bevor alle Spielmarken aufgebraucht sind.



Verlag	Kategorie	Genres
Spiel	Alter	
	Anzahl Spieler	
	Spieldauer	
	Sprache Anleitung	

Helvetiq www.helvetiq.ch

**Kompromat** 21-F 5952 **Duell** Glück, Strategie + Taktik, Mathematik,

7640139532596



Autor:	Adam Porter & Rob Fisher
Illustration:	Felix Kindelán

8  
2  
30  
D

**Kartenspiel: das Duell der Spione**

<https://www.helvetiq.com/kompromat-de>

Zwei Spieler sind rivalisierende Spione, die sich durch gewagte Missionen miteinander messen und dabei berüchtigt werden möchten. Dabei müssen sie immer undercover bleiben. Die beiden Geheimagenten treten im Blackjack gegeneinander an, um Missionen zu gewinnen und Spezialfähigkeiten zu sammeln. Um eine Mission erfolgreich abzuschließen, überholt eure Gegner, aber achtet darauf, nicht über 21 zu gehen.

Versucht euer Glück, um der erfolgreichste Spion zu werden! Berühmt sein ist großartig, aber es kann auch gefährlich werden.... Das Spiel wird in sechs Runden gespielt, es sei denn, ein Geheimagent verliert seine Deckung. Seid ihr bereit, euer Glück zu versuchen, um der erfolgreichste und schwer fassbarste Spion der Welt zu sein?

HUCH! www.huchandfriends.de

**Captain Wonder Cape** 21-MH 6098 **Familie**

4260071881724



Autor:	Carlo Lanzavecchia, Walter
Illustration:	Kinetic

7+  
2 - 6  
10' bis 20'  
D

**Gut gewickelt, ist halb gewonnen**

<https://hutter-trade.com/sortiment/produkt/captain-wonder-cape/>

Was wäre die Welt ohne Toilettenpapier?! Schließlich müssen sogar Superhelden mal aufs Klo! Da kann es natürlich passieren, dass sich das Papier im eigenen Superheldenkostüm verheddert. Peinlich, peinlich – auf einmal wird das so schön flatternde Cape immer länger, doch leider ist es nicht mehr ganz blütenrein. Mit viel Spaß, Geschicklichkeit und natürlich auch einer ordentlichen Portion Glück müssen sich die Spieler der Herausforderung stellen - wer am Ende den längsten Klopapierstreifen hinter sich hergezogen hat, gewinnt das Spiel ... und den Titel "Käpt'n Klobürste" gleich mit dazu! Ein actionreicher und partytauglicher Spaß für alle Altersklassen. Das Spiel "Captian Wonder Cape" beinhaltet eine Rolle Klopapier, die nach Verbrauch mit einer gängigen Rolle aus dem Haushalt oder Hamstervorrat aufgefüllt werden kann.

**Der wilde Haufen** 21-MH 6105 **Kinder (3-8)**

9783962441609



Autor:	Magma Bock, Leanne Bock
Illustration:	

6+  
2 - 4  
15'  
D

[https://produkte.hutter-trade.com/files/products/27/200/de/Wilder%20Haufen\\_Leaflet.pdf](https://produkte.hutter-trade.com/files/products/27/200/de/Wilder%20Haufen_Leaflet.pdf)

<https://hutter-trade.com/sortiment/produkt/der-wilde-haufen/>

Mit diesem auf Mau-Mau basierendem Spiel steckt man bis zu den Ohren in Löwen, Affen, Wombats und Walen während man versucht, seine Karten schneller loszuwerden als seine Mitspieler. Auf den Karten befinden sich Farben und Symbole statt Zahlen, sodass dieses Spiel für alle ganz einfach zu verstehen ist. Die Tierkarten basieren auf 4 Gruppen: Säugetiere, Vögel, Insekten und Fische und bieten so bereits Gesprächsanlass für die Jüngsten zur Einteilung der Tiere.

**Die Stinkies** 21-MH 6104 **Kinder (3-8)**

3760046784896



Autor:	Megableu
Illustration:	Megableu

5+  
2 - 3  
10'  
D

**Freches Thema witzig inszeniert**


[https://produkte.hutter-trade.com/files/products/17/200/de/Stinkies\\_AL\\_Auflage\\_A.pdf](https://produkte.hutter-trade.com/files/products/17/200/de/Stinkies_AL_Auflage_A.pdf)

<https://hutter-trade.com/sortiment/produkt/die-stinkies/>

Heute ist Waschtag - Zeit für die Stinktierrebande das Weite zu suchen! Auf ihrer wilden Flucht biegen die Stinkies jedoch ausgerechnet in die Waschstraße ab ... und jetzt heißt es: Rette sich wer kann! In dem Kinderspiel "Die Stinkies" schlüpfst ihr in die Rolle der Stinktierre und wüfelft euren Weg über das gefährliche Pflaster. Verliert keine Zeit und passt auf die kratzigen Bürsten auf. Wenn euch die Borsten erwüschten, gibt es kein Erbarmen und ihr werdet blitzblank geschrubbt!

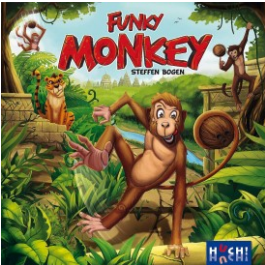
Verlag	Kategorie	Genres
Spiel	Alter	
	Anzahl Spieler	
	Spieldauer	
	Sprache	Anleitung

**HUCH!** www.huchandfriends.de

<b>Fiesta Mexicana</b>	21-MH	6100	<b>Familie</b>
4260071881434	Autor:	Knut Happel, Christian Fior	8+
	Illustration:	Fiore GmbH	2 - 4
			30'
			D

[https://produkte.hutter-trade.com/files/products/7/200/de/FiestaMexicana\\_Anleitung\\_28072020\\_DE.pdf](https://produkte.hutter-trade.com/files/products/7/200/de/FiestaMexicana_Anleitung_28072020_DE.pdf)  
<https://hutter-trade.com/sortiment/produkt/fiesta-mexicana/>


Isabella und Miguel feiern ein großes Familienfest zu Ehren der Toten und ihr wollt ihnen helfen. Doch die vielen Gäste und verschiedenen Gerichte fordern euch ganz schön heraus! Jeder von euch ist für einen Tisch zuständig und versucht, die Wünsche der Gäste zu erfüllen. Reihum bietet ihr für die Speisen - doch aufgepasst: Die freien Zahlen auf euren Tischen bestimmen gleichzeitig eure Gebote und die Plätze, auf die ihr die Gerichte legen könnt! Wer leer ausgeht, darf seinen Tisch um 90° drehen - und bekommt so wieder neue Zahlen zum Bieten! Das Familienspiel "Fiesta Mexicana" vereinbart einen spannenden Biet- und Drehmechanismus zu einem gelungenen Spielspaß ink. mexikanischen Leckereien. Wem gelingt es, mit seinen Gerichten am besten zu punkten?

<b>Funky Monkey</b>	21-F	5933	<b>Familie</b>	Glück, Karten, Kommunikation, Raten,
4260071881472	Autor:	Steffen Bogen	10	
	Illustration:	Fiore GmbH	2 - 7	
			30	
			D/F	

**Wer besiegt den Tiger punktgenau mit einer Kokosnuss?**

[https://produkte.hutter-trade.com/files/products/6/200/de/Funky%20Monkey\\_Auflage\\_A\\_AL.pdf](https://produkte.hutter-trade.com/files/products/6/200/de/Funky%20Monkey_Auflage_A_AL.pdf)  
<https://hutter-trade.com/sortiment/produkt/funky-monkey/>


Die Affen rasen durch den Wald. Jeder ärgert jeden und alle albern wild und laut herum. Aus Übermut beschließen sie eine Mutprobe: Wer ist mutig genug, den Tiger zu ärgern und ihm eine Kokosnuss direkt auf den Kopf zu hauen? Findet es heraus und schiebt euch gegenseitig verdeckte Lianenkarten zu. Wer ist mutig und deckt die Karte des Gegners auf? Willst du schnell vorankommen, um punktgenau auf dem Tiger zu landen? Oder hältst du lieber gebührend Abstand, um ihm nicht am Ende doch in die Klauen zu rennen?

<b>Jumping Cups</b>	21-MH	6102	<b>Duell</b>
4260071881427	Autor:	Jacques Zeimet, René Bron	8+
	Illustration:		2
			15'
			D

**Taktisches Spiel mit einfachen Regeln, aber viel Tiefgang**

[https://produkte.hutter-trade.com/files/products/10/200/de/Jumping%20Cups\\_A\\_2020\\_AL\\_sc.pdf](https://produkte.hutter-trade.com/files/products/10/200/de/Jumping%20Cups_A_2020_AL_sc.pdf)  
<https://hutter-trade.com/sortiment/produkt/jumping-cups/>

Wem gelingt es als Erstes, mit seinen Bechern die Zielfelder zu erreichen? Die Zielfelder sind jedoch gleichzeitig die Startfelder des Gegners – wenn der Gegner blockiert ist und nicht mehr ziehen kann, hat der andere Spieler gewonnen. Wer beweist also ein geschicktes Händchen und bringt die Becher am effektivsten zum Springen? Ein taktisches 2-Personen- Spiel mit einfachen Regeln und überraschenden Tiefgang. Ein Genuss für alle Taktiker, egal ob groß oder klein.

<b>Jumpkins</b>	21-F	5931	<b>Familie</b>	Glück, Würfel, Karten, Geschicklichkeit,
4260071881267	Autor:	Michael Feldkötter	8	
	Illustration:	Christian Fiore	2 - 4	
			20	
			D/F	

**geschicktes Würfelschnippen**

[https://produkte.hutter-trade.com/files/products/5/200/de/Jumpkins\\_A\\_2020\\_Rules\\_sc.pdf](https://produkte.hutter-trade.com/files/products/5/200/de/Jumpkins_A_2020_Rules_sc.pdf)  
<https://hutter-trade.com/sortiment/produkt/jumpkins/>

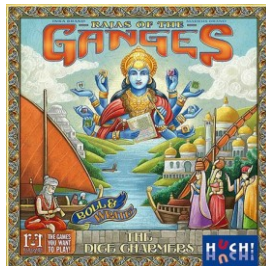
Forrest Jump und seine Bande von flugunfähigen Insekten wollen es mit ausgefeilten Sprungtechniken auf die kleine Insel im Tümpel schaffen. Dazu beschließen sie, einen Wettkampf auszutragen: Wer schafft es, die diversen Absprungpositionen für die Jumpkins-Würfel mit Geschick und etwas Glück optimal zu nutzen und sich mit möglichst vielen seiner Artgenossen auf der Insel zum höchsten Turm aufzustapeln?

Verlag	Kategorie	Genres
Spiel	Alter	
	Anzahl Spieler	
	Spieldauer	
	Sprache	Anleitung

**HUCH!** [www.huchandfriends.de](http://www.huchandfriends.de)

**Rajas of the Ganges - The Dice Charmers** 21-MH 6014 **Kennerspiel** Würfel,

4260071881373



Autor:	
Illustration:	

12  
2 - 5  
40+  
D

**Roll & Write-Version von „Rajas of the Ganges“**

[https://produkte.hutter-trade.com/files/products/11/200/de/huc\\_19\\_10090\\_Rajas%20of%20the%20Ganges\\_Roll%20and%20Write\\_Auflage\\_A\\_2020\\_Rules\\_RZ.pdf](https://produkte.hutter-trade.com/files/products/11/200/de/huc_19_10090_Rajas%20of%20the%20Ganges_Roll%20and%20Write_Auflage_A_2020_Rules_RZ.pdf)  
<https://hutter-trade.com/sortiment/produkt/rajas-of-the-ganges-the-dice-charmers/>

Mit Hilfe von 8 Symbolwürfeln versuchen die Spieler ihre Provinz auszubauen, Waren zu sammeln und auf dem Markt zu verkaufen, einflussreiche Persönlichkeiten im Palast für sich zu gewinnen und auf dem Ganges flussauf- und -abzuschippern. Wie im Originalspiel gewinnt diesen Wettlauf um Reichtum und Ruhm derjenige, dem es zuerst gelingt, den Anschluss zwischen Ruhmespunkten und Geld auf den beiden gegenläufigen Leisten zu schaffen.

**Roll On** 21-MH 5829 **Solitär** Geduld, Karten, Konzentration, Geschicklichkeit, Kreativität,

4260071881113



Autor:	Yossef Sonnenfeld
Illustration:	

7  
1  
kurz bis 15  
D

**Labyrinth nachbauen, Barrieren richtig setzen**

<https://hutter-trade.com/sortiment/produkt/roll-on/>

In Roll on! ist Geschick und Vorstellungsvermögen gefragt. Die Aufgabenkarten geben ein Labyrinth vor, das nachgebaut werden soll. Aber an welchen Stellen müssen die Barrieren eingesetzt werden? Die Auflösung bringt die Kugel selbst – schafft sie den Weg mühelos durch das Labyrinth, ist die Challenge geschafft.

**Rollo** 21-MH 6101 **Kinder (3-8)** Würfel,

4260071881823



Autor:	HUCH!
Illustration:	Fiore GmbH

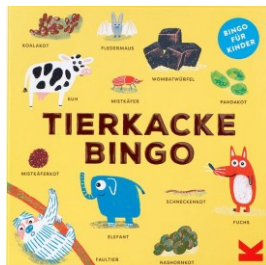
4+  
2 - 6  
10' bis 20'  
D

[https://produkte.hutter-trade.com/files/products/221/200/de/Screen\\_huc\\_20\\_10710\\_Rollo\\_Auflage\\_A\\_2020\\_Anleitung\\_RZ.pdf](https://produkte.hutter-trade.com/files/products/221/200/de/Screen_huc_20_10710_Rollo_Auflage_A_2020_Anleitung_RZ.pdf)  
<https://hutter-trade.com/sortiment/produkt/rollo-a-yatzee-game/>

Lasst die Tierwürfel rollen ... Mit dieser lustigen, kinderleichten Yatzee-Variante punkten schon Jüngere durch das fleißige Sammeln von Vogel, Hase, Frosch & Co. Jeder Spieler darf pro Runde bis zu dreimal würfeln und versucht durch cleveres Kombinieren möglichst viele Vorgaben zu erfüllen. Das Ergebnis kann sofort auf dem mitgelieferten Block eingetragen werden. Wer schafft es fünf gleiche Motive zu würfeln und so die maximale Punktzahl zu erzielen? Und wer holt sich einen Bonus? Der Würfelspaß für die ganze Familie – ideal auch für unterwegs.

**Tierkacke Bingo** 21-MH 6034 **Kinder (3-8)**

9783962441722



Autor:	Claudia Boldt und Aidan On
Illustration:	

4  
2 - 4  
20  
D

[https://produkte.hutter-trade.com/files/products/28/202/de/TierkackeBingo\\_Booklet.pdf](https://produkte.hutter-trade.com/files/products/28/202/de/TierkackeBingo_Booklet.pdf)  
<https://hutter-trade.com/sortiment/produkt/tierkacke-bingo/>

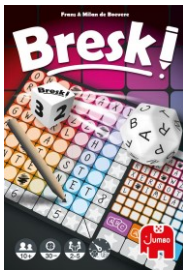
Können Kinder je genug von diesem Thema bekommen? Spielen Sie Bingo mit Tieren und ihren Hinterlassenschaften. Manche dieser Geschäfte sind grün, andere glitzern oder sind sogar würfelförmig. Es gibt viel zu entdecken! Neben dem zeitlosen Spaß an Haufen, Kötteln und Fladen lernen die Kinder viele lustige und unverkrampfte Fakten über Ernährung, Verdauung und die verschiedensten tierischen Haufen. Seien Sie der Erste, der seine Bingo-Karte füllt und rufen Sie BINGO!

Verlag	Kategorie	Genres
Spiel	Alter	
	Anzahl Spieler	
	Spieldauer	
	Sprache	Anleitung

**Jumbo** www.jumbo.eu

**Bresk!** 20-H 5604 **Familie** Glück, Würfel, Kommunikation, Konzentration, Kreativität, Sprache

8710126197844



Autor:	Frans de Boevere, Milan de
Illustration:	

10  
2 - 5  
30  
D

**würfeln, alle schreiben Buchstaben auf, Wörter bilden**

[https://www.jumbo.eu/manual/19784\\_Rules\\_LR.pdf](https://www.jumbo.eu/manual/19784_Rules_LR.pdf)

<https://www.jumbo.eu/de/products/bresk/>

Bei Bresk! wird durch Würfeln bestimmt, welche Buchstaben alle Spieler aufschreiben müssen. Es gilt, taktisch vorzugehen und Wörter wie beim Kreuzworträtsel zu notieren. Jeder Buchstabe ergibt dann einen Punkt

Der aktive Spieler bestimmt durch sein Würfeln, welche Buchstaben alle Spieler aufschreiben müssen. Wörter müssen wie beim Kreuzworträtsel aufgeschrieben werden. Jeder Buchstabe ergibt einen Punkt!

**Kosmos** www.kosmos.de

**Blätterrauschen** 21-F 5988 **Familie** Strategie + Taktik, Würfel, Kreativität, Mathematik,

4002051680435



Autor:	Paolo Mori, Elli Jäger
Illustration:	

8  
2 - 6  
20  
D

**Roll & Write: würfeln und Spielzug auf Papier notieren.**

[https://s3.eu-central-1.amazonaws.com/kosmos.de/media/pdf/40/4a/bd/680435\\_Blaetterrauschen\\_Manual\\_260121.pdf](https://s3.eu-central-1.amazonaws.com/kosmos.de/media/pdf/40/4a/bd/680435_Blaetterrauschen_Manual_260121.pdf)

<https://www.kosmos.de/spielware/spiele/familien spiele/11433/blaetterrauschen>

Würfelnd sehen die Spieler dabei zu, wie sich der Wald im Laufe eines Jahres verändert. Von der Knospe bis zum letzten Blatt – schon geht es wieder von vorne los. Für Frühling, Sommer, Herbst und Winter gibt es in diesem Spiel ein passendes Spielblatt mit jeweils anderen Regeln. Die Augenzahlen der Würfel geben die Größe der zu markierenden Felder vor. Jetzt ein Wald-Symbol auswählen, das in die Punktwertung einfließt. Wer die meisten Punkte sammelt, gewinnt.

**Dodo** 21-F 5577 **Kinder (3-8)** Schnelligkeit, Geschicklichkeit, Kreativität,

4002051697945



Autor:	Marco Teubner, Frank Beb
Illustration:	

6  
2 - 4  
10  
D

**Rettet das Wackel-Ei!**

<https://www.kosmos.de/spielware/spiele/kinderspiele/10975/dodo>

<https://www.kosmos.de/spielware/spiele/kinderspiele/10975/dodo>

Willkommen auf der Insel Mauritius! Auf dem höchsten Berggipfel hat der Vogel Dodo voller Stolz sein Ei gelegt. Nur einen Moment ist er unaufmerksam und schon plumpst es aus dem Nest und rollt mit hohem Tempo den Berg hinab zur Klippe ... Schnelligkeit ist in diesem Kinderspiel ab 6 Jahren gefragt! Jetzt müssen alle Spieler zusammenarbeiten, um das kullernde Wackelei sicher an den Fuß des Berges zu bringen. Dazu wird schnell das Baumaterial erwürfelt, Hammer und Nägel gesammelt und im Eiltempo werden die Brücken an den Berg gesteckt. Schaffen es die Spieler, das Kullerei sicher ins rettende Boot zu lenken, haben sie das Brettspiel gemeinsam gewonnen.

**Paris, die Stadt der Lichter** 21-F 5986 **Duell** Strategie + Taktik, Legespiel, Karten, Konzentration,

4002051680442



Autor:	José Antonio Abascal
Illustration:	Oriol Hernandez

10  
2  
30  
D/F

**Kärtchen punktereich legen**

[https://s3.eu-central-1.amazonaws.com/kosmos.de/media/pdf/67/3f/26/680442\\_Paris\\_Manual\\_web.pdf](https://s3.eu-central-1.amazonaws.com/kosmos.de/media/pdf/67/3f/26/680442_Paris_Manual_web.pdf)

<https://www.kosmos.de/spielware/spiele/familien spiele/11429/paris>

Paris im Jahr 1889. Pünktlich zur Exposition Universelle zeigt die Stadt an der Seine der ganzen Welt ihre neueste Errungenschaft: die elektrische Straßenbeleuchtung. Und zwei Spieler sind bei dem historischen Ereignis live dabei! Sie schlüpfen in diesem Strategiespiel in die Rollen zweier konkurrierender Baumeister. In zwei Phasen lassen sie ein neues Viertel entstehen: Sie nehmen sich Straßen vor, planen Gebäude und errichten prächtige Bauwerke. Dabei muss jeder Spieler versuchen, seine Aktionsplättchen so lukrativ wie möglich einzusetzen. Um die meisten Punkte zu ergattern, müssen die Bauwerke im Glanze der Lichter erstrahlen.

Verlag	Kategorie	Genres
Spiel	Alter	
	Anzahl Spieler	
	Spieldauer	
	Sprache	Anleitung

**Kosmos** www.kosmos.de

**Raffi Raffzahn** 21-MH 6257

4002051681036



Autor:	Gunter Baars
Illustration:	

6+

2 - 4

20'

D

**Jagd die Juwelen**

<https://www.kosmos.de/spielware/spiele/kinderspiele/11762/raffi-raffzahn>

Hier ist Magie im Spiel! Die Juwelen der Prinzessin wurden gestohlen. Zaubärer Brummelus ist der gemeine Dieb! Kein Ritter traut sich zu seinem Schloss im dunklen Wald. Also muss der kleine Drache Raffi Raffzahn sein Glück versuchen. Er macht sich auf die abenteuerliche Suche. Stimmt es, dass der Zauberer jeden verwandelt, der sich seinem Zuhause nähert? Kinder ab sechs Jahren bewegen abwechselnd die magnetische Spielfigur des grünen Drachen und versuchen, die meisten Juwelen aufzusammeln. Doch dabei ist Vorsicht geboten: Auf jedem Feld könnte Raffi in ein Schweinchen verwandelt werden. Wer die meisten Juwelen findet, gewinnt das lustige Memo-Magnetspiel!

**Switch & Signal** 21-F 5929

4002051694265



Autor:	David Thompson
Illustration:	

**Familie**

Strategie + Taktik, Würfel, Karten, Kooperation, Kommunikation,

10

2 - 4

45

D

**Gemeinsam Streckennutzung planen und erfolgreich sein.**

<https://s3.eu-central-1.amazonaws.com/kosmos.de/media/pdf/2d/b2/0c/4002051694265.pdf>

<https://www.kosmos.de/spielware/spiele/familien spiele/11426/switch-signal>

Sind die Weichen richtig gestellt? Fährt der Zug wirklich auf der richtigen Strecke? Steht das Signal auf Grün? Jede Eisenbahn ist unterschiedlich schnell unterwegs. Daher müssen sich die Spieler in diesem kooperativen Strategiespiel gut absprechen und versuchen, ohne Zeitverlust die Waren zum Zielort zu transportieren. Quer durch Europa oder Nordamerika geht die Reise. Dank einfacher Regeln gleich loslegen. Die Zeit drängt!

**Logis** www.

**Tree Hotel** 21-MH 6289

4771159590419



Autor:	Dennis Kirps & Christian Kr
Illustration:	Gediminas Akelaitis

Kinder (3-8)

7+

2 - 4

20'

D

[https://logis.lt/wp-content/uploads/2021/01/Tree-hotel\\_rule\\_DE.pdf](https://logis.lt/wp-content/uploads/2021/01/Tree-hotel_rule_DE.pdf)

<https://logis.lt/de/product/hotel-zum-baum/>

Jeder Spieler versucht als erster die Äste in seinem Baumhotel mit Gästen zu belegen. Kommen diese nicht freiwillig zu ihm, kann er sie mit roten Beeren locken.

**Lookout Games** www.lookout-games.de

**Glasgow** 20-H 5920

4260402311258



Autor:	Mandela Fernández-Grand
Illustration:	

**Duell**

Legespiel, Kreativität, Mathematik,

10

2

30

D

**die gemeinsame Stadt punktereich aufbauen**

[https://lookout-spiele.de/upload/de\\_glasgow.html\\_Glasgow\\_Regeln\\_DE\\_V13.pdf](https://lookout-spiele.de/upload/de_glasgow.html_Glasgow_Regeln_DE_V13.pdf)

<https://lookout-spiele.de/de/games/glasgow.html>

Zwei Spieler versuchen der größte Kaufmann von Glasgow zu werden. Ein variabler Spielaufbau sowie eine – zumindest zu Beginn des Spiels – undefinierte Gebäudeauslage versprechen einen hohen Wiederspielwert. Nach ca. 30 Minuten werten die Spieler ihre Gebäude und ermitteln so die Siegerin oder den Sieger des Spiels.

Verlag	Kategorie	Genres
Spiel	Alter	
	Anzahl Spieler	
	Spieldauer	
	Sprache	Anleitung

**Mattel** [www.mattel.de](http://www.mattel.de)

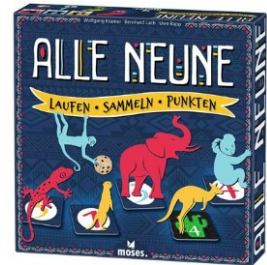
<b>Scrabble WORTGEFECHT</b>	21-F	6047	<b>Familie</b>	Legespiel, Memory, Schnelligkeit, Sprache
887961915518	Autor:		10	
	Illustration:		2-6	
			D	



Ziel des Spiels ist es weiterhin, Wörter wie bei einem Kreuzworträtsel miteinander zu verbinden, um Punkte zu erzielen. Doch in Scrabble Wortgefecht verwenden alle Spieler DIESELBEN 7 Buchstabensteine, um damit das beste Wort zu bilden. Wenn die Zeit abgelaufen ist, notieren die Spieler ihre Punkte auf ihrer Trockenlöschtafel, aber nur das Wort mit dem höchsten Punktwert wird auf das Spielbrett gelegt. Das Spiel wird fortgesetzt, indem die Spieler weitere Wörter mit den gemeinsamen Buchstabensteinen bilden und Wörter auf das Spielbrett legen. Der Brettspielklassiker erhält einen ganz neuen Twist!

**Moses** [www.moses-verlag.de](http://www.moses-verlag.de)

<b>Alle Neune - Lauf- und Sammelspiel</b>	21-F	5995	<b>Familie</b>	Glück, Würfeln,
4033477903693	Autor:	Wolfgang Kramer; Bernhar	8	
	Illustration:		2-5	
			ca. 30 Min	
			D	



**Würfeln, vorwärtslaufen und Punkte sammeln.**

<https://www.moses-verlag.de/alle-neune-lauf-und-sammelspiel.html>

Das kann jeder! Leider kommen einem die Mitspieler dabei immer wieder in die Quere. Wer ist schneller als die Gegner und sammelt vor ihnen passende Plättchen für die Zahl 9 ein? Denn das bedeutet: Punkte! Oder blockiert man besser seine Mitspieler, sodass sie keine Punkte machen können? Hier ist die passende Taktik gefragt. Wer behält den Überblick, schlägt den Mitspielern ein Schnippchen und sammelt am Ende „alle Neune“?

<b>Böse Kuh</b>	21-F	5993	<b>Familie</b>	Strategie + Taktik, Karten, Mathematik,
4033477903686	Autor:	Marco Teubner	8	
	Illustration:		2-5	
			25	
			D	



**Kartenspiel: wer verpasst wem die meisten Minuspunkte?**

<https://www.moses-verlag.de/spielanleitungen.html>

Böse Kuh - Kartenspiel - Kinderspiele - Bücher & Spiele | moses. Verlag ([moses-verlag.de](http://moses-verlag.de))

Wertvolle Aufträge noch und nöcher. Da kriegt jeder große Augen. Und die fiesen Minuspunkte? Die jubelt man natürlich seinen Mitspielern unter.

<b>Kraqua</b>	21-MH	6265	<b>Familie</b>	Kooperation,
4033477903556	Autor:	Michael Kallauch, Jan May	8+	
	Illustration:	Folko Streese	2 - 4	
			30'	
			D	



**Entkommt den diebischen Tentakeln. Ein kooperatives Familienspiel**

<https://www.moses-verlag.de/blog/spiele/kraqua.html>

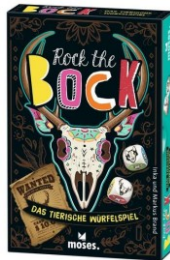
Das Abenteuer beginnt: Die Spieler müssen die Fischer sich ins Ziel und gleichzeitig die Edelsteine ins Versteck bringen. Doch in den Tiefen des Ozeans lauert Gefahr: Der gierige Kraken Kraqua hat's auf die Edelsteine abgesehen. Schaffen es die Spieler, den diebischen Tentakeln zu entkommen?

Verlag	Kategorie	Genres
Spiel	Alter	
	Anzahl Spieler	
	Spieldauer	
	Sprache	Anleitung

Moses www.moses-verlag.de

**Rock the Bock - Würfelspiel** 21-MH 6300 **Familie** Würfel,

4033477903723



Autor:	Inka und Markus Brand
Illustration:	

8  
2 - 4  
15  
D

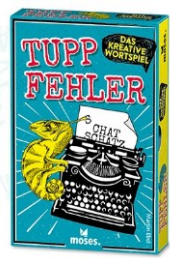
**Das tierische Würfelspiel**

<https://www.moses-verlag.de/spielanleitungen.html>  
<https://www.moses-verlag.de/rock-the-bock-wurfelspiel.html>

Einfacher geht's nicht: Rehe bringt Pluspunkte. Aber diese wollen die Mitspieler vermiesen. Und so jubeln sich die Spieler gegenseitig Minuspunkte unter. Na, wer rockt am Ende das Spiel?

**Tupffehler - Das kreative Wortspiel** 21-neu 6057 **Familie** Sprache

4033477903679



Autor:	Martin Ebel
Illustration:	

10  
2 - 6  
20  
D

<https://www.moses-verlag.de/spielanleitungen.html>  
<https://www.moses-verlag.de/tupffehler-das-kreative-wortspiel.html>

„Dann bis gleich!“ – Wirklich ärgerlich, so ein Tippfehler. Ein Tupffehler hingegen ist etwas Gutes! Warum? Na, das ist doch ganz klar: Ein Tupffehler ist ein Tippfehler, mit dem man Punkte machen kann. Und genau darum geht es auch bei unserem kreativen Wortspiel: einen einzigen Buchstaben verändern und möglichst viele passende Wörter finden. Wer die meisten Wörter findet, der saht nicht nur ordentlich Punkte ab, sondern wird auch zum kreativsten Buchstabenjongleur gekürt. Dieses kurzweilige Wortspiel für die ganze Familie wird garantiert nie langweilig und darf bei keinem Spieleabend mehr fehlen. Zwei verschiedene Spielvarianten sorgen dafür, dass anspruchsvolle Wortkünstler genauso auf ihre Kosten kommen wie diejenigen, die den schnellen Wortspaß zwischendurch suchen.

**Nürnberger Spielkarten Verlag** www.nsv.de

**Alles auf 1 Karte** 21-MH 6275 **Familie** Würfel, Karten,

08819908102



Autor:	
Illustration:	

8+  
2 - 4  
20'

**ALLES AUF 1 KARTE – aber auf welche?**

[https://nsv-spiele.de/wp-content/uploads/2021/01/Alles-auf-1-Karte\\_DE.pdf](https://nsv-spiele.de/wp-content/uploads/2021/01/Alles-auf-1-Karte_DE.pdf)  
<https://nsv-spiele.de/alles-auf-1-karte/>

Beim neuesten Würfelspiel der QWIXX-Erfinder sind wieder ALLE stets dabei, wenn sich die Reihen füllen. Doch wo passen die Würfel am besten und wo kann schnell gewertet werden? Was bringt die meisten Punkte? Verschwendet so wenige Würfel wie möglich und beeilt euch beim Abschließen der Reihen. Einfache Regeln – schnelles Spiel! Die Mischung aus Würfelglück und taktischen Entscheidungen garantiert Spannung bis zum Schluss.

**Contact** 20-H 5623 **Familie** Strategie + Taktik, Karten, Kooperation, Geschicklichkeit, Kreativität,

4012426881732



Autor:	Steffen Benndorf
Illustration:	Christian Opperer

8  
2 - 5  
20  
D/F/I

**Ein kooperatives Weltraumabenteuer, gemeinsames Gefühl erspielen**

<http://middys.nsv.de/middys/contact/#>  
<http://middys.nsv.de/middys/contact/>

Im Spiel folgt ihr einem Signal, von dem ihr weder genau wisst, woher es kommt, noch wer es aussendet. Es will euch zu einem bestimmten Planeten führen. Doch statt Raumkoordinaten erhaltet ihr nur eine seltsame Abfolge von Fluganweisungen für euer Raumschiff. Könnt ihr daraus tatsächlich den richtigen Zielplaneten erkennen? Und was werdet ihr finden, wenn ihr dort ankommt?

Verlag	Kategorie	Genres
Spiel	Alter	
	Anzahl Spieler	
	Spieldauer	
	Sprache	Anleitung

**Nürnberger Spielkarten Verlag** www.nsv.de

**Hamstern** 20-H 5904 **Familie** Glück, Strategie + Taktik, Würfel, Mathematik,

4012426970030

Autor:	
Illustration:	

8 +  
2 - 6  
5 Min  
D



**Kleinstspiel: würfeln, punktreich ankreuzen**

[https://nsv-spiele.de/wp-content/uploads/2020/05/Spielanleitung-Minny\\_Hamstern.pdf](https://nsv-spiele.de/wp-content/uploads/2020/05/Spielanleitung-Minny_Hamstern.pdf)  
<https://nsv-spiele.de/hamstern/>

Füllt so viele zusammenhängende Felder eurer Höhle wie der Würfel zeigt. Ist die Zahl jedoch grösser als der verfügbare Platz, müsst ihr eine neue Kammer beginnen. Reicht die Zeit, um alle begonnenen Kammern auch komplett zu füllen?

**Hashi** 21-MH 6274 **Familie** Karten,

4012426882333

Autor:	
Illustration:	

8+  
1 - 4  
20'  
D



[https://nsv-spiele.de/wp-content/uploads/2021/01/Hashi\\_D.pdf](https://nsv-spiele.de/wp-content/uploads/2021/01/Hashi_D.pdf)  
<https://nsv-spiele.de/hash/>

Benachbarte Inseln müssen mit Brücken verbunden werden. Gehen von einer Insel so viele Brücken ab, wie die Zahl vorgibt, ist die Insel fertig und bringt Punkte. Was alleine ein grossartiges Highscore-Rätsel ist, wird mit mehreren zu einem fesselnden Spiel ohne Wartezeiten!

**HONEYMOON** 21-MH 6117 **Familie**

4012426790041

Autor:	Dressler, Moritz
Illustration:	Opperer, Christian

8+  
2 - 6  
5'  
D



**Plündern wir den Honigtopf!**

[https://nsv-spiele.de/wp-content/uploads/2020/05/Spielanleitung-Minny\\_HoneyMoon.pdf](https://nsv-spiele.de/wp-content/uploads/2020/05/Spielanleitung-Minny_HoneyMoon.pdf)  
<https://nsv-spiele.de/honeymoon/>

Wer behauptet der Mond sei aus Käse, hat sich geirrt - denn sein Inneres besteht aus Süßigkeiten! Ihr betreibt ein Bergwerk und versucht die leckeren Naschereien herauszuholen. Der Würfel wird zum Bohrer. Je größer die Würfelzahl, desto tiefer geht es ins klebrige Gestein. Doch nur mit Präzision erreicht ihr auch die süße Beute. Am Ende ist der Mond so löchrig wie ein Käse und euer Süßigkeitenkonto hoffentlich prall gefüllt.

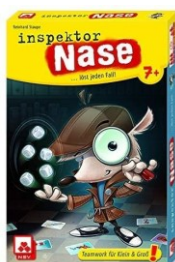
Wie kommt man an die vielen Süßigkeiten im Inneren des Mondes? Mit Stollen! Aber die müssen erst noch gegraben werden ... Ein Spieler würfelt. Das Würfelergebnis gilt für alle. Die Zahl auf dem Würfel gibt an, wieviele Felder lang der nächste unterirdische Gang wird. Ein Stollen wird immer nur in gerader Linie gegraben und beginnt an der Mondoberfläche oder einem bereits gebohrten Stollen. Ziel ist es, möglichst viele leckere Süßigkeiten einzusammeln und einen Bogen um die sauren Gurken zu bohren, denn die sorgen für Minuspunkte. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

**Inspektor Nase** 21-MH 6273 **Familie** Strategie + Taktik, Karten,

4012426800207

Autor:	
Illustration:	

7+  
2 - 5  
20'  
D




[https://nsv-spiele.de/wp-content/uploads/2021/01/Inspektor\\_Nase\\_D.pdf](https://nsv-spiele.de/wp-content/uploads/2021/01/Inspektor_Nase_D.pdf)  
<https://nsv-spiele.de/inspektor-nase/>

Ihr seid ein geniales Ermittlerteam und löst gemeinsam jeden Fall. Inspektor Nase gibt die Hinweise, die anderen werten sie aus. Total einfache Regeln und Spannung pur. Mit etwas Übung schafft ihr es zum Meisterdetektiv!




Verlag	Kategorie	Genres
Spiel	Alter	
	Anzahl Spieler	
	Spieldauer	
	Sprache	Anleitung

**Nürnberger Spielkarten Verlag** www.nsv.de

<b>QWIXX - BONUS</b>	21-MH	6120	<b>Familie</b>
4012426882302	Autor:	Benndorf, Steffen	8+
	Illustration:	Freudenreich, Oliver	2 - 5
			15'
			D

[https://nsv-spiele.de/wp-content/uploads/2020/09/Qwixx\\_Bonus\\_D.pdf](https://nsv-spiele.de/wp-content/uploads/2020/09/Qwixx_Bonus_D.pdf)  
<https://nsv-spiele.de/qwixx-bonus/>


Mehr Möglichkeiten, noch mehr Spaß, jede Menge geniale Extrazüge - genau das ist QWIXX - BONUS! Die Spielregeln des Originals bleiben komplett erhalten, neu sind jedoch die Bonusfelder, die lukrative Sonderaktionen auslösen. Kreuzt man die entsprechenden Felder an, zählen zum Beispiel Fehlwürfe plötzlich keine Minuspunkte mehr, die schwächste Reihe wird doppelt gewertet oder man darf sofort zusätzliche Felder ankreuzen. Es ist QWIXX. Es bleibt QWIXX. Und dennoch ist es aufregend anders. Mit etwas Glück wird es ganz schön taktisch!

<b>SPUKSTABEN</b>	21-F	5942	<b>Familie</b>	Karten, Kooperation, Schnelligkeit, Kreativität, Sprache
4012426850004	Autor:	Moritz Dressler	10	
	Illustration:	Christian Oppner	1 - 4	
			20	
			D	

**gute Wörter finden um viele Buchstaben zu retten**

[https://nsv-spiele.de/wp-content/uploads/2020/10/Spukstaben\\_D.pdf](https://nsv-spiele.de/wp-content/uploads/2020/10/Spukstaben_D.pdf)  
<https://nsv-spiele.de/spukstaben/>


Es ist Mitternacht in der alten Druckerei und die kleinen Geister sind wieder da, um euch die Druckbuchstaben zu klauen – solche SPUKSTABEN! Nur gemeinsam könnt ihr sie aufhalten, indem ihr sie treffsicher mit Wörtern erschreckt. Aber Achtung, die Zeit ist knapp! Und jede Runde kommen neue Spukstaben dazu... Kreative Wortschöpfungen sind nicht der Schlüssel zum Erfolg. Es ist wichtiger, dass ihr als Team zusammenarbeitet. Jedes Wort zählt! Schafft ihr es gemeinsam die Spukstaben bis zum Morgengrauen aufzuhalten?

<b>The Game Quick &amp; Easy</b>	20-H	5624	<b>Familie</b>	Glück, Strategie + Taktik, Legespiel, Karten, Kooperation, Kommunikation,
4012426881848	Autor:	Steffen Benndorf	8	
	Illustration:	Oliver Freudenreich	2 - 5	
			5-10	
			D/F/I	

**Kartenspiel: der leichte Einstieg in the Game**

[http://middys.nsv.de/wp-content/uploads/2020/03/TheGame\\_QE\\_D.pdf](http://middys.nsv.de/wp-content/uploads/2020/03/TheGame_QE_D.pdf)  
<http://middys.nsv.de/middys/the-game-quick-and-easy/>

Eine Karte legen, eine Karte ziehen, einfacher geht es wirklich nicht. Aber lasst euch nicht täuschen, auch wenn es diesmal QUICK AND EASY heißt - leicht zu besiegen ist THE GAME trotzdem nicht. Nur als echtes Team könnt ihr es schaffen!

<b>Volle Weide</b>	20-H	5903	<b>Familie</b>	Glück, Strategie + Taktik, Würfel,
4012426970054	Autor:		8 +	
	Illustration:		2 - 6	
			5 Min	
			D	

**Kleinstspiel: würfeln, einzäunen, punkten**

[https://nsv-spiele.de/wp-content/uploads/2020/05/Spielanleitung-Minny\\_VolleWeide.pdf](https://nsv-spiele.de/wp-content/uploads/2020/05/Spielanleitung-Minny_VolleWeide.pdf)  
<https://nsv.de/nsvspieltv/minny-volle-weide/>

Für alle, die gerne clever planen und risikobereit zocken. Der Würfel gibt vor, welche Zaunelemente ihr verbauen dürft. Fügt diese geschickt aneinander um die meisten Schafe einzuzäunen.

Verlag	Kategorie	Genres
Spiel	Alter	
	Anzahl Spieler	
	Spieldauer	
	Sprache	Anleitung

**Nürnberger Spielkarten Verlag** [www.nsv.de](http://www.nsv.de)

**Wir sind die Roboter** 20-H 5622 **Kinder (3-8)** Karten, Kooperation, Wissen, Raten, Konzentration, Kreativität,

4012426800122



Autor:	Reinhard Staupe
Illustration:	Oliver Freudenreich

5  
2 - 6  
15  
D

**Kartenspiel: Gefühl für Zeit und Geschwindigkeit**

<http://middys.nsv.de/middys/wir-sind-die-roboter>  
<http://middys.nsv.de/middys/wir-sind-die-roboter/>

Wie weit rollt Robbi wohl in etwa 4 Sekunden? Tja, kommt drauf an, wie schnell er fährt! Als Team versucht ihr, gemeinsam ein Gefühl für Zeit und Geschwindigkeit zu entwickeln. Das klappt bald ziemlich gut und ihr wisst genau, wo Robbi stehenbleibt.

**WOLLE** 21-MH 6119 **Familie**

4012426790027



Autor:	Dressler, Moritz
Illustration:	Opperer, Christian

8+  
2 - 6  
5'  
D

**Würfeln, Malen, Faden fangen!**

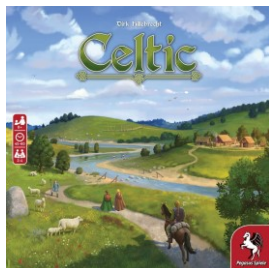
[https://nsv-spiele.de/wp-content/uploads/2020/05/Spielanleitung-Minny\\_Wolle.pdf](https://nsv-spiele.de/wp-content/uploads/2020/05/Spielanleitung-Minny_Wolle.pdf)

Die Katze tobt durchs Wohnzimmer auf der Jagd nach dem bunten Wollknäuel. Wer legt den Faden am geschicktesten aus und lockt die Katze zu ihrem Lieblingsspielzeug? Auf den richtigen Knick kommt es an: Ihr dürft den Faden um so viele Felder verlängern, wie der Würfel zeigt, doch dabei nur einmal abknicken. Passt auf, dass ihr euch nicht verknotet! Der Faden muss zur Katzen-Pfote! Auf dem Weg dorthin begegnen die Spieler jeder Menge Spielzeug, das eingesammelt werden kann und viele Punkte bringt. Ein Spieler würfelt. Das Würfelergebnis gilt für alle. Die Zahl auf dem Würfel gibt an, wie lang der Faden ist, der in der Runde eingezeichnet werden muss. Dabei ist es ratsam, das Spielzeug, das herumliegt, einzusammeln. Doch Vorsicht! Wer die guten Porzellan-Tassen umwirft, kassiert Minuspunkte. Ziel ist es, den Faden zur Katze zu führen und dabei möglichst wertvolle Spielzeug-Kombinationen einzusammeln, ohne sich dabei zu verknoten.

**Pegasus Spiele** [www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)

**Celtic** 20-H 5925 **Familie** Glück, Strategie + Taktik, Karten,

4250231726620



Autor:	Dirk Hillebrecht
Illustration:	Jens Wiese

8+  
2 - 4  
40+  
D

**Orte bereisen, Waren sammeln**

[https://pegasusshop.de/media/pdf/57/18/0d/4250231726620\\_de.pdf](https://pegasusshop.de/media/pdf/57/18/0d/4250231726620_de.pdf)  
<https://pegasus.de/celtic>

Der Keltenfürst vom Glauberg liegt im Sterben und es muss ein Nachfolger ernannt werden. Vier Familien kämpfen um Macht und Einuss, indem sie die umliegende Region erschließen und Handel mit dem Ausland betreiben. Denn nur wer die einuss-reichste Familie anführt, kann der nächste Keltenfürst werden.

Verlag	Kategorie	Genres
Spiel	Alter	
	Anzahl Spieler	
	Spieldauer	
	Sprache Anleitung	

**Pegasus Spiele** www.pegasus.de

<b>Dali the Fox</b>	21-MH	6293	Kinder (3-8)
4250231729034	Autor:	Vincent Bonnard	6+
	Illustration:		2 - 4
			10-20'
			D



**Dali the Fox besticht durch einen 3D-Aufbau des zentralen Spielelements, dem Hühnerstall, mit integriertem Würfelturm und Fächern für die 36 Eier.**

[https://pegasusshop.de/media/pdf/90/33/25/4250231729034\\_de.pdf](https://pegasusshop.de/media/pdf/90/33/25/4250231729034_de.pdf)  
<https://pegasusshop.de/sortiment/spiele/kinderspiele/11857/dali-the-fox-deutsche-ausgabe?number=640006>

Dali ist nicht irgendein Fuchs, nein, er ist der berühmteste Fuchs des Waldes: Denn keiner bemalt so schön die Eier der Hühner von Bauer Salvador wie er. Um an Nachschub zu kommen, muss Dali einmal mehr den risikoreichen Weg auf sich nehmen und versuchen, Eier aus dem Hühnerstall zu klauen.

<b>Dice Flick</b>	21-MH	6291	Familie
4250231726347	Autor:		8+
	Illustration:		2 - 4
			15 - 25'
			D



**Gut geschnippt ist halb gewonnen!**

[https://pegasusshop.de/media/pdf/dd/3b/12/4250231726347\\_de.pdf](https://pegasusshop.de/media/pdf/dd/3b/12/4250231726347_de.pdf)  
<https://pegasusshop.de/sortiment/spiele/familien spiele/10430/dice-flick-deutsch/englisch>

Bei Dice Flick wetteifern die Spieler darum, in zehn Runden die meisten Punkte zu erreichen. Dazu ziehen sie in jeder Runde Würfel aus einem Beutel und schnippen zwei davon auf die Spielfläche im Inneren der Spielschachtel. Drei benachbarte Würfel der gleichen Farbe bringen Punkte und werden dann in den Beutel zurückgelegt. Ein Würfel in der Mitte des Spielfeldes zählt sogar doppelt und kann auch alleine gewertet werden. Während weiße Würfel als Joker dienen, lösen die pinken, glitzernden Knaller-Würfel eine besondere Wertung aus.

<b>Dive</b>	21-MH	6292	Familie
4250231728709	Autor:	Anthony Perone, Romain C	8+
	Illustration:		1 - 4
			20 - 40'
			D



[https://pegasusshop.de/media/pdf/f71/16/a4/4250231728709\\_de.pdf](https://pegasusshop.de/media/pdf/f71/16/a4/4250231728709_de.pdf)  
<https://pegasusshop.de/sortiment/spiele/familien spiele/11859/dive-deutsche-ausgabe>

Bei Dive tauchen die Spieler in die Tiefen des Ozeans, um den heiligen Stein des Dorfes zu bergen. Dazu planen sie gleichzeitig geheim ihre Tauchgänge. Dabei müssen sie jedoch gut abschätzen, auf welchen Ebenen sich Meeresschildkröten und Rochen befinden, die ihnen helfen, und wo die Haie, die besser nicht gestört werden sollten. Dive führt dabei ein gänzlich neues Spielprinzip ein, bei dem der Ozean durch einen Stapel aus durchsichtigen Karten dargestellt wird, die zu Beginn jeder Partie neu gemischt werden. Taucht ein Spieler am schnellsten zu einem der helfenden Tiere, erhält er von ihnen einen Bonus. Schätzt er die Ebene, auf der die Haie sind, richtig ab, schwimmt er an ihnen vorbei. Ansonsten muss er seinen Tauchgang für diese Runde beenden.

<b>Dragomino</b>	21-MH	6123	Kinder (3-8)	Legespiel,
4250231728044	Autor:	Bruno Cathala und Marie u	5+	
	Illustration:		2 - 4	
			10' bis 20'	
			D	



[https://pegasusshop.de/media/pdf/e7/a4/75/4250231728044\\_de.pdf](https://pegasusshop.de/media/pdf/e7/a4/75/4250231728044_de.pdf)  
<https://pegasusshop.de/sortiment/spiele/kinderspiele/11649/dragomino>

Der große Moment ist gekommen - als frisch ernannte Drachenforscher machen sich die Spieler auf den Weg zu einer geheimnisvollen Insel. Ihr Ziel ist es, möglichst viele süße Drachenbabys zu finden. Dazu erkunden sie Stück für Stück die Insel, dargestellt durch bunt illustrierte Dominosteine. Wann immer sie Dominosteine so platzieren, dass die abgebildeten Landschaften zusammen passen, entdecken sie dort ein Drachenei. Schlüpft daraus ein Baby, gibt es am Ende des Spiels einen Punkt dafür, ist das Ei leer, gibt es keine Punkte, dafür darf man aber in der nächsten Runde als Erster einen neuen Dominostein nehmen.

Verlag	Kategorie	Genres
Spiel	Alter	
	Anzahl Spieler	
	Spieldauer	
	Sprache	Anleitung

**Pegasus Spiele** [www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)

<b>Ghost Adventure</b>	21-F	6055	<b>Familie</b>	Geduld, Schnelligkeit, Konzentration, Geschicklichkeit,				
4250231728013	<table border="1"> <tr> <td>Autor:</td> <td>Wladimir Watine</td> </tr> <tr> <td>Illustration:</td> <td>Jules Dubost, Yann Valeani</td> </tr> </table>		Autor:	Wladimir Watine	Illustration:	Jules Dubost, Yann Valeani	8 1-4 15-30 D	
Autor:	Wladimir Watine							
Illustration:	Jules Dubost, Yann Valeani							



[https://pegasusshop.de/media/pdf/7e/f0/bb/4250231728013\\_de.pdf](https://pegasusshop.de/media/pdf/7e/f0/bb/4250231728013_de.pdf)  
<https://pegasusshop.de/sortiment/spiele/familien spiele/11302/ghost-adventure>

Bisher herrschte Frieden im Waldreich. Die Schutzgeister, die in den Statuen der Vorfahren wohnen, wachen über die kleinen Tiere, die unter dem Blätterdach leben. Doch eines Tages landen bis an die Zähne bewaffnete Wolfskrieger an der Küste. Sie zerstören die Statuen und fangen die Schutzgeister. Als dann auch noch der fürchterliche Geist des Nordens mit seinen monströsen Gehilfen auftaucht, scheint das Schicksal der Waldbewohner besiegelt. Alle Hoffnungen ruhen nun auf dem einzigen Schutzgeist, der entkommen konnte: einer kleinen Geistermaus mit ihrem magischen Kreisel.

<b>Honey</b>	21-MH	6303	<b>Kinder (3-8)</b>					
4250231726361	<table border="1"> <tr> <td>Autor:</td> <td>Anna Oppolzer &amp; Stefan Kl</td> </tr> <tr> <td>Illustration:</td> <td>Louis Vettese</td> </tr> </table>		Autor:	Anna Oppolzer & Stefan Kl	Illustration:	Louis Vettese	5 2 * 4 15 D	
Autor:	Anna Oppolzer & Stefan Kl							
Illustration:	Louis Vettese							



[https://pegasusshop.de/media/pdf/da/42/e1/4250231726361\\_de.pdf](https://pegasusshop.de/media/pdf/da/42/e1/4250231726361_de.pdf)  
<https://pegasusshop.de/sortiment/spiele/kinderspiele/10421/honey-deutsch/englisch>

Vom Frühjahr bis zum Herbst sind die Honigbienen unterwegs, um Nektar zu sammeln und daraus leckeren Honig zu machen. Doch welche Blumen geben den meisten Nektar? Mit gutem Gehör und noch besserem Gedächtnis müssen die Spieler in Honey darauf achten, in welchen Blüten es das meiste zu holen gibt. Nur wer sein Honigglas schneller füllen kann als die Konkurrenz, erhält am Ende eine Auszeichnung durch die Bienenkönigin!

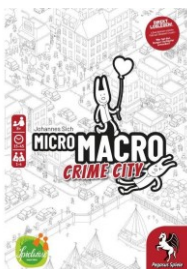
<b>Mary Magica</b>	21-MH	6124	<b>Kinder (3-8)</b>					
4250231726385	<table border="1"> <tr> <td>Autor:</td> <td>Wolfgang Dirscherl</td> </tr> <tr> <td>Illustration:</td> <td>Anne Pätzke</td> </tr> </table>		Autor:	Wolfgang Dirscherl	Illustration:	Anne Pätzke	3+ 2 - 5 10' bis 15' D	
Autor:	Wolfgang Dirscherl							
Illustration:	Anne Pätzke							



[https://pegasusshop.de/media/pdf/e4/90/3d/4250231726385\\_de.pdf](https://pegasusshop.de/media/pdf/e4/90/3d/4250231726385_de.pdf)  
<https://pegasusshop.de/sortiment/spiele/kinderspiele/10423/mary-magica-deutsch/englisch>

Eigentlich soll sich die kleine Mary nur anziehen. Doch stattdessen übt sie viel lieber Zaubern. Und schwuppdwupp wirbeln Besen und Hut und Kleid durch die Luft. Was für ein Spaß! Doch auf einmal ist Marys ganzes Kinderzimmer voller Kleidungsstücke. Wie soll sie nun herausfinden, welche verzaubert sind und welche nicht? Die Spieler helfen ihr dabei und suchen immer das verzauberte Kleidungsstück, welches die Suchkarte zeigt. Wer am Ende die meisten verzauberten Kleidungsstücke gefunden hat, gewinnt. Bei Mary Magica gibt eine Suchkarte vor, welches verzauberte Kleidungsstück Mary gerade finden möchte. Die Spieler sind reihum am Zug, setzen Mary auf eines der Plättchen mit dem entsprechenden Kleidungsstück und heben Mary wieder hoch. Bleibt das Kleidungsstück wie von Zauberhand an ihr hängen, darf der Spieler es an sich nehmen und für den nächsten Spieler wird eine neue Suchkarte aufgedeckt. Bleibt das Kleidungsstück nicht an Mary hängen, ist es nicht verzaubert und der nächste Spieler darf sein Glück versuchen.

<b>MicroMacro: Crime City</b>	21-neu	6018	<b>Familie</b>	Kooperation, Kommunikation, Konzentration, Kreativität, Sprache				
4250231728075	<table border="1"> <tr> <td>Autor:</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Illustration:</td> <td></td> </tr> </table>		Autor:		Illustration:		8 1-4 15-45 D	
Autor:								
Illustration:								



**grosser Wimmelplan in Crime City, Krimifälle finden**

[https://pegasusshop.de/media/pdf/d4/20/08/4250231728075\\_de.pdf](https://pegasusshop.de/media/pdf/d4/20/08/4250231728075_de.pdf)  
<https://pegasusshop.de/sortiment/spiele/familien spiele/11337/micromacro-crime-city-edition-spielwiese>

Die örtliche Polizei ist nicht mehr in der Lage, die Geschehnisse zu kontrollieren. Daher ist die Arbeit pfiffiger Ermittler gefragt. MicroMacro – Crime City ist ein kooperatives Detektivspiel. Gemeinsam lösen die Spieler 16 knifflige Kriminalfälle, indem sie Motive ermitteln, Beweise finden und die Täter überführen. Ein aufmerksames Auge ist ebenso gefragt wie kreative Kombinationsgabe, um auf dem 75 x 110 cm großen Spielplan alles zu enträtseln. Als kleine Hilfe ist dazu im Spiel eine Lupe enthalten.

Verlag	Kategorie	Genres
Spiel	Alter	
	Anzahl Spieler	
	Spieldauer	
	Sprache	Anleitung

**Pegasus Spiele** [www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)

<b>My Farm Shop</b>	21-F	4992	<b>Familie</b>	Glück, Strategie + Taktik, Würfel, Karten, Umwelt,
---------------------	------	------	----------------	--

4250231717871



Autor:	Rüdiger Dorn
Illustration:	Christian Fiore

8  
2 - 4  
45-60  
D

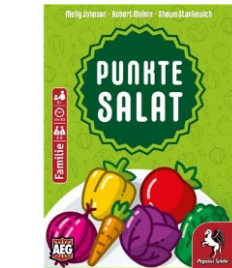
**Bauernhof mit erfolgreichem Hofladen führen**

[https://pegasusshop.de/media/pdf/9b/42/27/4250231717871\\_de.pdf](https://pegasusshop.de/media/pdf/9b/42/27/4250231717871_de.pdf)  
<https://pegasusshop.de/sortiment/spiele/familien spiele/528/my-farm-shop?number=51977G>

Lebensmittel im eigenen Garten anbauen, Nutztiere selber halten – der Trend geht heutzutage wieder zur Selbstversorgung. Doch einen richtigen Bauernhof mit erfolgreichem Hofladen zu führen ist eine wesentlich größere Herausforderung.

<b>Punktesalat</b>	21-F	5999	<b>Familie</b>	Glück, Strategie + Taktik, Karten, Schnelligkeit, Mathematik,
--------------------	------	------	----------------	---

4250231726569



Autor:	Shawn Stankewich; Molly J
Illustration:	

8  
2 - 6  
ca. 30 Min  
D

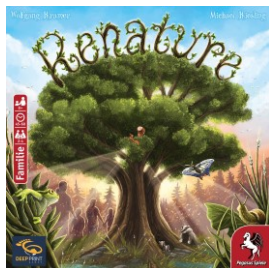
**Drafting-Kartenspiel**

[https://pegasusshop.de/media/pdf/42/f9/03/4250231726569\\_de.pdf](https://pegasusshop.de/media/pdf/42/f9/03/4250231726569_de.pdf)  
<https://pegasusshop.de/sortiment/spiele/familien spiele/10390/punktesalat?number=18340G>

Punktesalat ist ein schnelles und spaßiges Drafting-Kartenspiel für die ganze Familie! Es gibt über 100 Wege, um Punkte zu sammeln, denn jede einzelne Karte zeigt auf einer Seite ein Gemüse und auf der anderen Seite eine Wertungsmöglichkeit. Die Spieler sammeln im Verlauf mehrerer Runden Gemüse und Punktekarten und versuchen dabei die erstmögliche Kombination zu kreieren. Diverse Strategien können zum Sieg führen und jede Partie ist einzigartig. Ist ein Spieler am Zug, darf er entweder zwei von sechs Gemüsekarten oder eine von drei Punktekarten aus dem offenen Angebot nehmen und in seine Auslage legen. Anschließend wird ggf. die Gemüseauslage aufgefüllt. Optional darf der Spieler einmal in seinem Zug eine Punktekarte umdrehen zu einer Gemüsekarte, aber niemals andersrum. Das Spiel endet, wenn alle Karten gedraftet wurden. Wer nun die beste Kombination aus Gemüse- und Wertungskarten besitzt, gewinnt.

<b>Renature</b>	21-F	6054	<b>Familie</b>	Umwelt,
-----------------	------	------	----------------	---------

4250231727702



Autor:	Wolfgang Kramer, Michael
Illustration:	

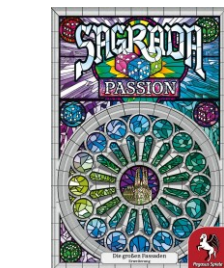
8  
2-4  
45-60  
D

[https://pegasusshop.de/media/pdf/6c/f2/1a/4250231727702\\_de.pdf](https://pegasusshop.de/media/pdf/6c/f2/1a/4250231727702_de.pdf)  
<https://pegasusshop.de/sortiment/spiele/familien spiele/11113/renature-deep-print-games>

Helft der Natur, ein umweltverschmutztes Tal in seinen ursprünglichen Zustand zu verwandeln. Platziert Tier-Dominosteine entlang eines Bachlaufes und bepflanzt die angrenzenden Flächen. Doch welche Pflanzen solltet ihr zu welchem Zeitpunkt einsetzen? Und wo? Nur wer diese Fragen am geschicktesten zu beantworten weiß, wird diesen naturnahen Wettstreit gewinnen.

<b>Sagrada: Passion</b>	21-MH	6127	<b>Familie</b>	Würfel,
-------------------------	-------	------	----------------	---------

4250231726729



Autor:	Adrian Adamescu, Daryl An
Illustration:	Matt Paquette, Peter Woc

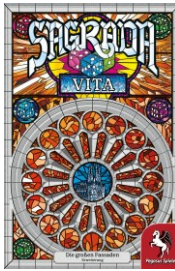
8+  
1 - 4  
30' bis 45'  
D

[https://pegasusshop.de/media/pdf/43/30/73/4250231726729\\_de.pdf](https://pegasusshop.de/media/pdf/43/30/73/4250231726729_de.pdf)  
<https://pegasusshop.de/sortiment/spiele/familien spiele/10409/sagrada-passion-erweiterung>

Sagrada: Passion ist eine modulare Erweiterung, deren drei Module in beliebiger Kombination zum Grundspiel hinzugefügt werden können. Inspirationskarten geben den Spielern individuelle Fähigkeiten. Wertvolle, schimmernde Würfel dürfen neben jeder beliebigen Farbe platziert werden, haben aber besondere Baukosten. Neue öffentliche Aufträge erfordern eine symmetrische Bauweise.


Verlag	Kategorie	Genres
Spiel	Alter	
	Anzahl Spieler	
	Spieldauer	
	Sprache Anleitung	

**Pegasus Spiele** www.pegasus.de

<b>Sagrada: Vita</b>	21-MH	6128	<b>Familie</b>
4250231728136	Autor:	Adrian Adamescu, Daryl An	8+
	Illustration:	Matt Paquette, Peter Woc	1 - 4
			30' bis 45'
			D


[https://pegasusshop.de/media/pdf/13/34/51/4250231728136\\_de.pdf](https://pegasusshop.de/media/pdf/13/34/51/4250231728136_de.pdf)  
<https://pegasusshop.de/sortiment/spiele/familien spiele/11301/sagrada-vita-erweiterung>

Sagrada: Vita enthält zwei neue Module und neue Öffentliche Auftragskarten. Durch besondere Leistungen erhalten die Spieler Lehrlinge, die ihnen einmal im Spiel helfen. Außerdem können sie Meisterwerke kreieren. Diese sind besonders schwierig, aber auch besonders ruhmreich.

<b>Schnecken Slalom</b>	20-H	5761	<b>Kinder (3-8)</b>	Karten, Schnelligkeit, Geschicklichkeit,
4250231725487	Autor:	Thomas Daum	5	
	Illustration:		3 - 5	
			15	
			D	
<b>zwischen dem Unkraut durch zum Salat</b>				

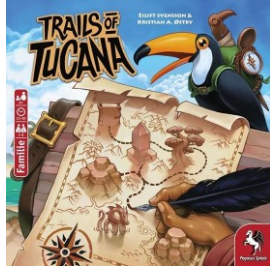
<https://pegasusshop.de/sortiment/spiele/kinderspiele/10396/schnecken slalom?number=665136>  
<https://pegasusshop.de/sortiment/spiele/kinderspiele/10396/schnecken slalom>

Den Schnecken knurrt der Magen. Wo finden sie jetzt nur ihre Lieblingspeise, einen knackigen Salat? Schnell sprinten sie im Schnecken slalom durch das langweilige Unkraut, schnurstracks auf das Salatfeld des Gärtners zu. Doch nur die schnellste und geschickteste Schnecke schafft den Slalom und kann den Gärtner austricksen, um sich den schmackhaften Salat zu schnappen. Auf die Salate, fertig, los!

<b>Timmy im Zoo</b>	21-MH	6130	<b>Kinder (3-8)</b>
4250231725524	Autor:	Maria Herzog	3+
	Illustration:	Anne Pätzke	2 - 4
			10' bis 15'
			D

[https://pegasusshop.de/media/pdf/4e/65/40/4250231725524\\_de.pdf](https://pegasusshop.de/media/pdf/4e/65/40/4250231725524_de.pdf)  
<https://pegasusshop.de/sortiment/spiele/kinderspiele/10422/timmy-im-zoo>

Timmy erlebt ein neues Abenteuer: Er unternimmt einen Ausflug in den Zoo und es ist gerade Fütterungszeit! Gemeinsam besuchen die Spieler mit Timmy die verschiedenen Gehege und lernen, welches Tier welches Futter frisst. Der doppelseitige Spielplan mit dreidimensionalem Aufbau bietet dabei sowohl eine Land- wie auch eine Wasserwelt voller süßer, kindgerechter Illustrationen. Bei Timmy im Zoo liegt der Spielplan auf dem Schachtelunterteil und hat vier verschiedene Tiere aufgedruckt, die mit offenem Maul darauf warten, gefüttert zu werden. Jeder Spieler hat für jedes Tier ein passendes Futterplättchen. Der Würfel entscheidet, welches Futter verfüttert werden darf – natürlich nur an das richtige Tier. Wer zuerst sein ganzes Futter an die Tiere verteilt hat, gewinnt das Spiel.

<b>Trails of Tucana</b>	21-neu	5385	<b>Familie</b>	Strategie + Taktik,
4250231727009	Autor:	Eilif Svensson & Kristian A.	8	
	Illustration:	Giermund Bohne	1-8	
			15-30	
			D	

[https://pegasusshop.de/media/pdf/5b/7a/38/Trails-of-Tucana\\_Anleitung\\_RZ3.pdf](https://pegasusshop.de/media/pdf/5b/7a/38/Trails-of-Tucana_Anleitung_RZ3.pdf)  
<https://pegasusshop.de/sortiment/spiele/familien spiele/10385/trails-of-tucana>

Tucana, eine wenig bekannte Inselgruppe, ist Heimat einer Vielzahl seltsamer Lebewesen. Die Völker längst vergangener Zeiten haben dort zudem ihre Spuren hinterlassen. Die Spieler erstellen ein Netzwerk von Pfaden auf den Inseln, um den Bewohnern zu helfen zwischen den Dörfern zu reisen und so viele Sehenswürdigkeiten wie möglich zu besuchen. Möge der beste Planer gewinnen!

Verlag	Kategorie	Genres
Spiel	Alter	
	Anzahl Spieler Spieldauer Sprache Anleitung	

**Piatnik** www.piatnik.com

**Bull's Eye** 20-H 5871 **Kinder (3-8)** Karten, Schnelligkeit, Konzentration, Geschicklichkeit,

9001890664397



Autor:	
Illustration:	

5 +  
2 - 5  
10  
D

**Auf die Saugnapfe, fertig, los!**

<https://www.piatnik.com/uploads/media/default/0001/06/68fa7b0bcd4d91fa2bcb023550bdf34af8c9a151.pdf>

<https://www.piatnik.com/spiele/gesellschaftsspiele/kinderspiele/bulls-eye>

Das schnelle Reaktionsspiel, bei dem man den Gegnern immer einen Schnapper voraus sein muss. Die inkludierten Pömpel zum Schnappen der Karten geben dem Spiel einen besonderen Pfiff und sorgen für zusätzlichen Spaß.

**Farmer Jones** 21-F 5935 **Kinder (3-8)** Karten, Batterie, Memory, Schnelligkeit, Konzentration,

9001890663468



Autor:	B. Ross J. Winslow
Illustration:	Paletti Grafik

4  
2 - 4  
15  
D

**Wo sind die Tiere und Gegenstände? Da ist Hilfe gefragt, um diese wieder zu finden.**

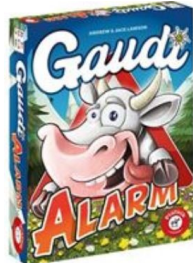
<https://piatnik.com/uploads/media/default/0001/06/119e38134d76f082ef2a9a5ff709aa48b756d948.pdf>

<https://piatnik.com/spiele/gesellschaftsspiele/kinderspiele/farmer-jones>

Das neue Spiel von Piatnik erinnert an das altbekannte „Memory“, erfordert allerdings durch die akustische Ansage des Farmers aus der inkludierten Soundbox, welches Tier oder welcher Gegenstand gerade gesucht sind, noch mehr Konzentration.

**Gaudi Alarm** 21-MH 6134 **Familie**

9001890664564



Autor:	Andrew Lawson, Jack Laws
Illustration:	Klemens Franz

8+  
2 - 6  
30'  
D

<https://www.piatnik.com/uploads/media/default/0001/07/652a90fa8860ee2f8cf57f1a4bc1131b905206f5.pdf>

<https://www.piatnik.com/spiele/gesellschaftsspiele/familien spiele/gaudi-alarm>

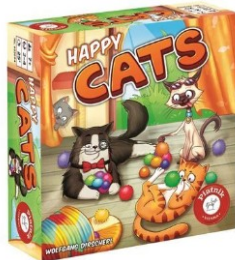
Beim neuen Partyspiel „Gaudi Alarm“ von Piatnik ist der Name Programm. Zugegeben, wer an der Reihe ist, hat zunächst wenig zu lachen. Denn während der Timer unerbittlich tickt, gilt es blitzschnell passende Wörter zu vorgegebenen Kategorien rund um das Thema Berg zu finden. Da geht der Puls schnell mal rauf und wieder runter. Und während sich die Mitspieler in einem Moment noch köstlich amüsieren, sind sie im nächsten Augenblick schon selbst an der Reihe. Fans von einfachen Spielen mit großer Wirkung kommen bei „Gaudi Alarm“ voll auf ihre Kosten. Mit 55 Kategorienkärtchen, einer Drehscheibe und einem mechanischen Timer kommt das kompakte Spiel für die ganze Familie aus. Damit lässt es sich auch gut im Reisegepäck verstauen und sowohl zu Hause als auch im Urlaub wunderbar spielen. Das Spielprinzip ist denkbar einfach: Der jüngste Spieler startet den 40-Sekunden-Timer, schnappt sich die oberste Karte vom Stapel und legt sie offen vor sich ab. Nun nennt er so schnell er kann zwei Wörter zur ausliegenden Kategorie, etwa zu „Gefahren am Berg“, „Namen für Kühe“ oder „Hüttenschlager“. Erledigt? Dann kommt die Drehscheibe zum Einsatz. Sie zeigt an, was der Spieler als Nächstes zu tun hat, um sich diese Karte und damit einen Siegpunkt zu verdienen. Zeigt der Pfeil auf eine Zahl zwischen eins und drei, sind genauso viele weitere Begriffe zur ausliegenden Kategorie gefordert. Bleibt er auf dem Feld „Karte“ stehen, darf er eine neue Karte vom Stapel ziehen und wie gehabt weiterspielen. Erwischt der Spieler den Pfeil, so ist reihum der nächste Spieler an der Reihe. Solange, bis der Timer in die Luft springt. Dann ist diese Runde beendet und die Spieler dürfen sich alle erfüllten Kategorienkarten als Siegpunkte behalten. Es gewinnt, wer als Erster mindestens 10 Karten gesammelt hat.

Verlag	Kategorie	Genres
Spiel	Alter	
	Anzahl Spieler	
	Spieldauer	
	Sprache	Anleitung

**Piatnik** [www.piatnik.com](http://www.piatnik.com)

**Happy Cats** 21-MH 6139 **Familie** Karten,

9001890663994



Autor:	Wolfgang Dirscherl
Illustration:	

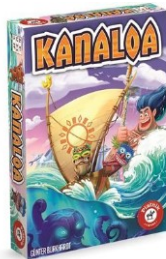
7+  
2 - 4  
25'  
D

<https://piatnik.com/uploads/media/default/0001/06/80bd0b07c9f2cb3649b31c3331d212c01b034f59.pdf>  
<https://piatnik.com/spiele/gesellschaftsspiele/kompaktspiele/happy-cats>

Katzen verbringen üblicherweise bis zu zwei Drittel ihres Tages schlafend. Doch kaum rollt ein Fusselbällchen an ihnen vorbei, ist der Jagdinstinkt geweckt. Der eben noch gemütlich eingerollte Stubentiger versucht nun mit allerlei Tricks seine Beute zu fangen. Ähnlich geht es im neuen Piatnik-Spiel „Happy Cats“ zu. Im Kampf um die heiß begehrten Fusselbällchen sind insbesondere taktisches Geschick und Würfelglück gefragt. Wer zusätzlich noch seine Mitspieler gut einschätzen kann, hat am Ende die Nase vorn. Im Mittelpunkt des liebevoll gestalteten Familienspiels des bekannten Autors Wolfgang Dirscherl stehen die 48 bunten Fusselbällchen, die es zu erobern gilt. Zunächst wählt jeder Spieler eine Katzenkarte aus und nimmt diese gemeinsam mit 5 von insgesamt 40 Zahlenkarten auf die Hand. Die restlichen Zahlenkarten werden als verdeckter Nachziehstapel in der Tischmitte bereitgelegt. Bevor es losgeht, erhält noch jeder Spieler eine Farbkarte, die er sich ansieht, aber vor den Mitspielern geheim hält. Sie dient als taktisches Element: Denn gewonnene Fusselbällchen in dieser Farbe bringen am Ende doppelt so viele Punkte ein. Sind alle Fusselbällchen im Stoffbeutel, schnappt sich der jüngste Spieler den Würfel und startet damit das Spiel. Der Würfel zeigt, welche der drei möglichen Aktionen auszuführen sind. Ist das Wurfergebnis eine Zahl, werden entsprechend viele Fusselbällchen blind aus dem Stoffbeutel gezogen. Um diese Bällchen wird in der aktuellen Runde gespielt. Dazu legt jeder Spieler eine seiner Handkarten zunächst verdeckt vor sich ab. Wer die Karte mit dem höchsten Wert legt, darf sich als Erster bedienen. Dann der Spieler mit dem zweithöchsten Wert und so weiter, bis keine Bällchen mehr ausliegen. Wer seine Katzenkarte ablegt, darf eine Zahlenkarte vom Stapel nehmen und erhöht so seine Chancen für die nächsten Runden. Wird der geheimnisvolle Korb gewürfelt, darf sich nur der Spieler mit dem höchsten gelegten Zahlenwert seine Fusselbällchen schnappen. Und wenn der Würfel das Fragezeichen zeigt, wählt reih-um jeder Spieler ein Fragezeichenplättchen und führt die entsprechende Aktion aus: Fusselbällchen nehmen, Zahlenkarte ziehen oder das Plättchen mit der Spielmaus vor sich ablegen. Denn bei „Happy Cats“ tanzt hin und wieder auch eine Maus auf dem Tisch. Wer sie bei Spielende vor sich liegen hat, erhält drei zusätzliche Punkte.

**Kanaloa** 21-MH 6131 **Familie**

9001890664106



Autor:	Günter Burkhardt
Illustration:	

8+  
3 - 5  
25'  
D

<https://www.piatnik.com/uploads/media/default/0001/07/b97ac2ea91a44ee552d62201ee61ad74747d7466.pdf>  
<https://www.piatnik.com/spiele/gesellschaftsspiele/kartenspiele/kanaloa>

Aloha! Wo gibt es die perfekte Welle, um in den Sonnenuntergang zu segeln? Natürlich auf Hawaii! Drei bis fünf Abenteurer hoffen im neuen, fesselnden Kartenspiel von Piatnik auf die Gunst der vier Elemente. Neben diesen Tikis brauchen die Segler allerdings auch die Hilfe von Kanaloa, dem Gott des Wassers, um mit dem eigenen Segelboot ganz nach vorne zu kommen. Inspiriert von der polynesischen und insbesondere der hawaiianischen Mythologie entführt „Kanaloa“ die Spieler in einen rasanten Wettstreit auf dem Meer, bei dem das geschickte Auspielen der unterschiedlich farbigen Tiki-Karten im Vordergrund steht. Die Regeln dazu sind schnell erklärt und schon heißt es „Segel setzen und Leinen los!“ In jeder Runde werden acht Stiche gespielt, die der Spieler mit dem höchsten Kartenwert oder der höchsten Karte in der jeweiligen Trumpf-Farbe gewinnt. Da diese Farbe während des Spiels ständig wechselt, darf sich keiner der Segler auf der sicheren Seite fühlen. Wer den Stich macht, zieht sein Boot auf den ausgelegten Meereskarten vorwärts. So wie bei jedem Segeltörn eine frische Brise zum Vorwärtkommen hilfreich ist, hoffen die Spieler bei „Kanaloa“ auch auf die Unterstützung eines Delfins, um sich im Rennen auf dem Wasser einen Vorteil zu verschaffen und ein Feld vorzuziehen. In den Tiefen des Meeres verstecken sich allerdings auch zwei Kraken, die unvermittelt auftauchen können. Sie sind zwar die schwächsten Karten im Spiel und können keinen Stich gewinnen, allerdings „verschlucken“ sie eine Meereskarte und sind besonders für zurückliegende Segler eine Hilfe. Auch am Ende jeder Runde wird eine Meereskarte entfernt – und damit die Segelroute immer kürzer, was bei diesem temporeichen Kampf für zusätzlichen Spaß und Nervenkitzel sorgt. Wer einen Stich macht und es mit seinem Boot letztendlich als Erster übers Meer schafft, ist natürlich auch etwas abhängig vom Kartenglück. In einer ebenso spannenden Variante von „Kanaloa“ kann deshalb ein Spieler ansagen, in einer Runde keinen Stich zu gewinnen: Behält er Recht, darf er zur Belohnung sogar drei Felder nach vorne ziehen. Also immer volle Kraft voraus!



Verlag	Kategorie	Genres
Spiel	Alter	
	Anzahl Spieler	
	Spieldauer	
	Sprache Anleitung	

**Piatnik** www.piatnik.com

**KaZock** 21-MH 6028 Kinder (3-8) Glück, Würfel, Mathematik,

9001890664298



Autor:	Reiner Knizia
Illustration:	

6  
2 - 5  
kurz bis 10  
D

**Würfelspiel: aber achtung vor zu viel Ehrgeiz**

<https://piatnik.com/uploads/media/default/0001/06/59d8a5365206ba8d52cd2d3f665e9c918d650b0e.pdf>  
<https://piatnik.com/spiele/gesellschaftsspiele/kinderspiele/kazock>

Im flotten Würfelspiel „KaZock“ - abgeleitet von Karotten zocken - versuchen die Spieler, mit Würfelglück und taktischem Gespür möglichst viele Möhren zu ergattern. Je nach Würfelergbnis dürfen ein oder zwei Karotten vom Vorrat entnommen oder auch von einem der Gegner stibitzt werden. Mit ein bisschen Pech muss man manchmal allerdings auch einige der gesammelten Karotten wieder in der Spielrunde verteilen. Manchmal ist es besser sich mit dem Erreichten zufrieden zu geben als zu viel zu riskieren. Hauptsache, am Ende hat man die Nase vorne und die meisten Möhren gesammelt.

**Kleine Kläffer** 21-MH 6029 Familie

9001890663895



Autor:	Felix Bernat Julian
Illustration:	

10  
2 - 4  
30  
D

**Je kleiner die Hunde desto lauter bellen sie und desto erbitterter sind die Revierkämpfe.**

<https://www.piatnik.com/uploads/media/default/0001/06/2cd5a96b1959b903553c274d8b7285b1b3ef6de5.pdf>  
<https://piatnik.com/spiele/gesellschaftsspiele/kartenspiele/kleine-klaffer>

Sechs Hundereviere werden neu vergeben. Natürlich will man in jedem der sechs Reviere den größten Anteil besitzen. Wer überzeugt den „Rat der kleinen Kläffer“ und holt sich die stärksten Stimmen?

**Lama Express** 20-H 5857 Kinder (3-8) Glück, Würfel,

9001890664045



Autor:	Manfred Ludwig
Illustration:	Yvonne Tauss

5 +  
2 - 4  
25 Min  
D

**Mit Lama Express eine Reise um die Welt! Farbwürfelspiel**

<https://www.piatnik.com/uploads/media/default/0001/06/21505d2d0da42aecf553808aa97f553586ac957b.pdf>  
<https://piatnik.com/spiele/gesellschaftsspiele/kinderspiele/lama-express>

Auch wenn es auf den bereisten Kontinenten viele Abenteuer zu erleben gibt, wollen die vier Herden nach der Weltreise möglichst schnell wieder zurück nach Hause. Wie gut, dass es dafür zwei flotte Züge gibt. Allerdings kann es auf der Heimreise zu einigen unvorhergesehenen Zwischenstopps und Verzögerungen kommen.

Verlag	Kategorie	Genres
Spiel	Alter	
	Anzahl Spieler	
	Spieldauer	
	Sprache	Anleitung

**Piatnik** www.piatnik.com

**Old and New** 21-MH 6142 **Familie**

9001890663291



Autor:	Steffi-Maria Schlinke
Illustration:	Yvonne Tauss

8+  
2 - 6  
20'  
D

<https://www.piatnik.com/uploads/media/default/0001/06/0123b58ff4c0f95fc66b19e4cf26733635bd90ec.pdf>  
<https://piatnik.com/spiele/gesellschaftsspiele/kompaktspiele/old-and-new>

Was? Sooo hat früher ein Telefon ausgesehen? Und der Fotoapparat? Und mit diesem merkwürdigen Ding hat man Kaffee gemahlen? Im neuen Memospiel „Old & New“ präsentiert Piatnik 27 verschiedene Erfindungen, die unseren Alltag erheblich erleichtern. Auf den jeweils zusammengehörigen Plättchen ist einmal die moderne Version abgebildet und einmal jene, die vor einigen Jahrzehnten aktuell war. Besser kann man die Generationen wohl kaum am Spieltisch zusammenführen. Nach ihrem Memo-Hit „Eindeutig Zweideutig“ bringt die Wiener Autorin Steffi-Maria Schlinke bei Piatnik ein weiteres Memospiel auf den Markt, bei dem ein bisschen quergedacht werden muss. Wie gewohnt liegen 54 Plättchen mit der Rückseite nach oben auf dem Tisch, dann wird das erste aufgedeckt. Gesucht ist nunmehr aber nicht die identische Abbildung, sondern jene Erfindung, die zu dem aufgedeckten Bild passt, eben „Alt & neu“. Wird das richtige Bild entdeckt, darf weitergespielt werden, ansonsten ist der Nächste an der Reihe. Wer am Ende die meisten Kartenpärchen gesammelt hat, gewinnt das Spiel. „Old & New“ ist eine echte Zeitreise zurück in die Vergangenheit. Ob Rasenmäher oder Nähmaschine, Fahrrad oder Schreibmaschine, Kinderwagen oder Hörhilfe, man mag es oft kaum glauben, wie sich die einstmals revolutionären Erfindungen bis zum heutigen Tag weiterentwickelt haben.

**Selfie Crasher** 21-MH 6140 **Familie** Karten,

9001890663109



Autor:	
Illustration:	

7+  
2 - 5  
20'  
D

<https://www.piatnik.com/uploads/media/default/0001/06/ba01ba24908473bfc7dd631e44ea9ec286986235.pdf>  
<https://piatnik.com/spiele/gesellschaftsspiele/familien spiele/selfie-crasher>

Jeden Tag werden Milliarden von Selfies rund um den Globus gemacht. Manche davon sind gelungen, andere verwackelt oder unscharf. Und manche davon sehen dank Piatnik ganz speziell aus. Denn kaum drückt jemand den Auslöser für sein Foto, schummeln sich die frechen Crashies, eine fünfköpfige Alienfamilie von einem anderen Stern, mitten ins Bild. Das rasante Kartenspiel „Selfie Crasher“ bringt jede Menge Spaß und Action für die ganze Familie ins Wohnzimmer. Sie sind bunt, sympathisch und lieben es, die Fotos von Erdbewohnern zu crashen: Die Familie Crashie. Eigentlich leben Daddy, Mami, Girlie, Burschi und Granny auf einem weit entfernten Stern. Doch sobald jemand auf der Erde ein Selfie macht, beamen sie sich – manchmal sogar mehrfach – unbemerkt ins Bild. So verewigen sie sich auf Urlaubsfotos, Familienfotos, Freizeit-fotos, ... Die lustigen Selfie-Karten mit ein bis drei Crashies darauf liegen als verdeckter Stapel in der Tischmitte bereit. Jeder Mitspieler erhält nun sechs Crasher-Karten. Darauf ist jeweils eines der fünf verschieden farbigen Crashies und eine Zahl von eins bis sechs zu sehen. Diese Karten legt jeder Spieler gestapelt, offen vor sich aus. Der Startspieler deckt nun das erste Selfie auf. Alle spielen gleichzeitig! Jeder Spieler muss so schnell wie möglich nachzählen, wie oft jeder Crashie auf dem Selfie abgebildet ist. Das Ergebnis vergleicht er mit den offen ausliegenden Crasher-Karten. Gibt es keine Übereinstimmung, deckt der nächste Spieler eine weitere Selfie-Karte auf. Nun werden die Crashies aller ausliegenden Selfies zusammengezählt. Gibt es eine Übereinstimmung, zum Beispiel drei grüne Crashies, ist Tempo gefragt. Der schnellste Spieler ruft laut „Stopp“ und den Namen des entsprechenden Crashie-Familienmitgliedes, also „Burschi“, und schnappt sich die grüne Crasher-Karte mit der Zahl 3 darauf. Wenn es stimmt, darf er die somit erfüllte Crasher-Karte behalten. Die verwendeten Selfie-Karten kommen auf den Ablagestapel. Falsch gezählt? Dann muss eine bereits gesammelte Crasher-Karte wieder abgegeben werden. Das Spiel endet, sobald ein Mitspieler keine Crasher-Karte mehr vor sich liegen hat. Wer dann die meisten Karten gesammelt hat, gewinnt.

Verlag	Kategorie	Genres
Spiel	Alter	
	Anzahl Spieler	
	Spieldauer	
	Sprache	Anleitung

**Piatnik** [www.piatnik.com](http://www.piatnik.com)

**Space Taxi** 21-F 5937 **Familie** Glück, Würfel,

9001890663093



Autor:	Christoph Behre
Illustration:	Fiore GmbH

8  
3 - 5  
25  
D/F

**Würfeliglücksspaß im Weltall!**

<https://www.piatnik.com/uploads/media/default/0001/06/9fcc341d73c4e7f2e384fadb9e0792f30e2ee14.pdf>  
<https://piatnik.com/spiele/gesellschaftsspiele/kompaktspiele/space-taxi>

Ins Weltall gewürfelt! Wer bringt alle Passagiere an Bord der Rakete? Doch Vorsicht - wer zu viel zockt riskiert einen Fehlstart!  
 Das knifflige Würfelspiel „Space Taxi“ macht den Nervenkitzel eines Raketenstarts auch am Spieletisch erlebbar.

**Vampire Party** 21-F 5979 **Kinder (3-8)** Glück, Karten, Kreativität,

9001890663574



Autor:	Reiner Knizia
Illustration:	Fiore GmbH

5  
2 - 5  
30  
D

**Kleine Vampire auf der Jagd nach leckeren Blutorangen**

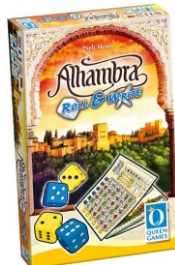
<https://www.piatnik.com/uploads/media/default/0001/07/40820d72b5a4c8b21f5f5248feb4658513e1bc9f.pdf>  
<https://piatnik.com/spiele/gesellschaftsspiele/kinderspiele/vampire-party>

Wenn der Blutmond aufgeht, feiern die Vampir Kinder eine Mitternachtsparty. Dazu müssen sie aber erst Orangenspalten für den leckeren Blutorangensaft aus der Vorratskammer stibitzen. Aber Achtung vor der Köchin! Wer kann am schnellsten genug Blutorangen unbemerkt ergattern?

**Queen Games** [www.queen-games.de](http://www.queen-games.de)

**Alhambra Roll & Write** 21-MH 6143 **Familie**

4010350105320



Autor:	Dirk Henn
Illustration:	Patricia Limberger

8+  
1 - 5  
45'  
D

<https://new.queen-games.com/alhambra-rw/>

Werdet die Architekten des aufregendsten Projektes im mittelalterlichen Spanien - dem Bau der Alhambra. Euer Ziel ist es, eure eigene Version der Alhambra zu bauen. Welche der sechs Gebäudearten ihr bauen könnt - Pavillons, Serails, Arkaden, Gemächer, Gärten und Türme - bestimmen dabei die Würfel. Ihr wollt dabei stets mehr Gebäude einer Art errichten als eure Mitspieler. Vervollständigt Reihen und Spalten, indem ihr angrenzende Gebäude platziert und sammelt damit Münzen. Diese ermöglichen es euch, Sonderaktionen durchzuführen. Setzt die Würfel geschickt ein und gebt die richtigen an eure Mitspieler weiter. Sammelt die meisten Siegpunkte und werdet zum besten Baumeister.

**Escape Roll & Write** 21-MH 6144 **Familie**

4010350105429



Autor:	Sebastian Schwarz
Illustration:	Oliver Schlemmer

8+  
2 - 4  
30'  
D

<https://new.queen-games.com/escape-roll-write/>

Ein Team von Abenteurern auf der Flucht aus dem verfluchten Tempel. Die Würfel bestimmen euren Erfolg! Sammelt mit Geschick und Teamwork die magischen Edelsteine und findet den Ausgang bevor es zu spät ist! Jeder Spieler erkundet auf der Suche nach dem Ausgang die verschiedenen Kammern des Tempels. Ihr würfelt euch den Weg in die Kammern frei und sammelt dort Bonusaktionen, die euch die Flucht erleichtern. Arbeitet kooperativ als Team, um Geheimkammern zu aktivieren und weitere Edelsteine zu finden - passt auf und lasst euch dabei nicht verfluchen! Nach einer bestimmten Rundenzahl, die nach Spieleranzahl variabel ist, endet das Spiel. Sprecht euch ab um das Ziel gemeinsam zu erreichen, denn die Flucht kann euch nur gemeinsam gelingen...

Verlag	Kategorie	Genres
Spiel	Alter	
	Anzahl Spieler	
	Spieldauer	
	Sprache	Anleitung

Queen Games www.queen-games.de

**Fresco Karten- & Würfelspiel** 21-MH 6145 **Familie**

4010350105634



Autor:	Marco Ruskowski, Marcel S
Illustration:	Oliver Schlemmer, Stephan

10+  
2 - 4  
45'  
D

<https://new.queen-games.com/fresco-card-dice/>

2 Spiele in einer Box: Die besten Freskenmaler der Stadt konkurrieren um die Gunst des Bischofs. Das Kartenspiel Der Bischof engagiert euch, das alte Deckengemälde im Dom zu restaurieren, damit es in neuem Glanz erstrahlt. Dazu kauft ihr Farben auf dem Markt, die ihr in eurer Werkstatt mischt. Erringt die Gunst des Bischofs, indem ihr seine Lieblingsfarbe nutzt und sammelt damit Siegpunkte! Das Würfelspiel Neben der Restaurierung des Freskos porträtiert ihr die adligen Mitbürger der Stadt. Zusätzliche Siegpunkte gibt es, wenn ihr Wetten auf einen Erfolg oder Misserfolg der Restauration eines Konkurrenten abschließt. Der Freskenmaler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

**Way 2 Go** 21-MH 6146 **Familie**

4010350105122



Autor:	Urtis Sulinkas
Illustration:	Fiore GmbH

8+  
2 - 7  
30'  
D

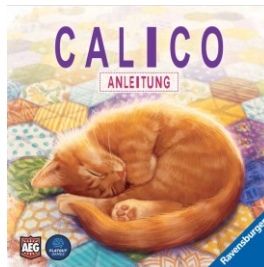
<https://new.queen-games.com/way-2-go/>

Auf einer Mission der Sinne - ein kooperatives Interaktionsspiel Eure Aufgabe ist es auf einem Parcours den Weg ins Ziel zu finden. Ihr habt dafür, je nach Schwierigkeitsgrad, nur bestimmte Sinne, die ihr einsetzen dürft. Einer von euch sieht alles, kann aber nur per Berührung kommunizieren, ein zweiter sieht selber nichts, darf aber sprechen und ein dritter redet nur in einer Geheimsprache. Deine Aufgabe ist es beispielsweise, mit einer Maske vor den Augen und einem Stift in der Hand, den Anweisungen deiner Mitspieler zu folgen. Je nachdem wie erfolgreich ihr seid, wechselt ihr zur nächsten Schwierigkeitsstufe. Als Team seid ihr alle gleichzeitig aktiv! Nur wenn ihr eure Sinne gut koordiniert, erreicht ihr gemeinsam mit etwas Fingerspitzengefühl das Ziel - und gewinnt.

**Ravensburger** www.ravensburger.de

**Calico** 21-MH 6254 **Familie**

729220062109



Autor:	
Illustration:	

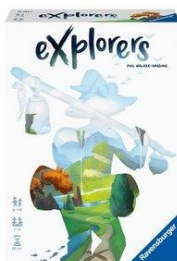
10+  
1 - 4  
30'  
D

[https://www.ravensburger.de/spielanleitungen/ecm/Spieleanleitungen/27038%20Anl%20202052710.pdf?ossl=pds\\_text\\_Spielanleitung](https://www.ravensburger.de/spielanleitungen/ecm/Spieleanleitungen/27038%20Anl%20202052710.pdf?ossl=pds_text_Spielanleitung)

Bei Calico wetteifern die Spieler\* darum, den schönsten und gemütlichsten Quilt\*\* zu nähen, indem sie Stoffplättchen in verschiedenen Mustern und Farben auf ihren Quilt-Spielbrettern sammeln. Auf jedem Quilt-Spielbrett liegen 3 Aufgaben-plättchen, die Punkte einbringen, wenn ihre Anforderungen erfüllt sind. Die Spieler gruppieren Farben, nähen Knöpfe und sammeln Muster. Nur so können die verschmutzten Katzen angelockt werden.

**Explorers** 21-MH 6255 **Familie**

4005556269822



Autor:	Phil Walker-Harding
Illustration:	


8  
1 - 4  
20  
D/F/I

[https://www.ravensburger.de/spielanleitungen/ecm/Spieleanleitungen/26982%20Anl%202153261.pdf?ossl=pds\\_text\\_Spielanleitung](https://www.ravensburger.de/spielanleitungen/ecm/Spieleanleitungen/26982%20Anl%202153261.pdf?ossl=pds_text_Spielanleitung)

In einer zufällig angeordneten Landschaft machen sich die Spieler auf Entdeckungsreise. Durch geschicktes Setzen von Kreuzen erkunden sie verschollene Tempel und sammeln unterwegs Reiseproviant und Edelsteine ein. Doch das ist gar nicht so einfach, denn in jeder Runde geben nur 7 Karten vor, in welcher Landschaftsart jeweils die Kreuze gesetzt werden dürfen. Wer wird der erfolgreichste Entdecker? Das abwischbare und immer wieder neu kombinierbare Spielmaterial sorgt für jede Menge Abwechslung.

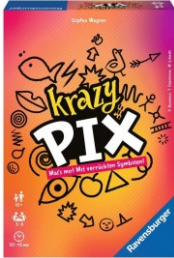
Verlag	Kategorie	Genres
Spiel	Alter	
	Anzahl Spieler	
	Spieldauer	
	Sprache Anleitung	

Ravensburger www.ravensburger.de

<b>GraviTrax PRO Starter-Set Vertical</b>	21-MH	6150	<b>Familie</b>	Geschicklichkeit, Kreativität,
4005556268320	Autor:		8+	
	Illustration:		1 - 10	
			30' bis 360'	
			D	

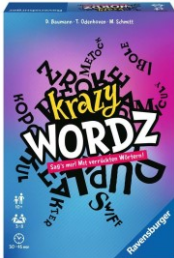
[https://www.ravensburger.de/spielanleitungen/ecm/Spielanleitungen/26832%20Anl%202153260.pdf?ossl=pds\\_text\\_Spielanleitung](https://www.ravensburger.de/spielanleitungen/ecm/Spielanleitungen/26832%20Anl%202153260.pdf?ossl=pds_text_Spielanleitung)  
<https://www.ravensburger.de/produkte/gravitrax/gravitrax-starter-set/gravitrax-pro-starter-set-vertical-26832/index.html>

Höher, weiter und noch kreativer: GraviTrax PRO erweitert die GraviTrax Welt mit spannenden Elementen und schafft noch mehr Möglichkeiten! Baue jetzt Streckenverläufe in mehreren Ebenen über- und untereinander und führe Strecken durch Säulen hindurch, statt außen herum zu bauen! Konstruiere geschickt und lasse die Kugel auf ihrem Weg Durchfahrtstunnel passieren. Entdecke weitere spannende Teile, die das neue vertikale Bauerlebnis optimal ergänzen!

<b>Krazy PIX</b>	21-F	5945	<b>Party</b>	Glück, Karten, Kommunikation, Kreativität,
4005556268368	Autor:	Sophia Wagner	10	
	Illustration:	Schwarzschild	3 - 8	
			30-45	
			D	

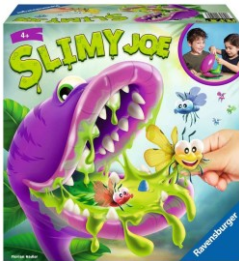
**Das ultra-witzige Bilder-Lage- und Errate-Spiel**  
[https://www.ravensburger.de/spielanleitungen/ecm/Spielanleitungen/26836%20Anl%202051662.pdf?ossl=pds\\_text\\_Spielanleitung](https://www.ravensburger.de/spielanleitungen/ecm/Spielanleitungen/26836%20Anl%202051662.pdf?ossl=pds_text_Spielanleitung)  
<https://www.ravensburger.de/produkte/spiele/familien spiele/krazy-pix-26836/index.html>

Nur zu einem der zahlreichen Begriffe passt das Fantasie-Gebilde der Mitspieler. Wer kriert die lustigsten Bilder? Und wer errät die meisten davon? Der mega-witzige Spielspaß für Bilder-Hauer und Bild-Beschauer.

<b>Krazy Wordz</b>	16-H	2297	<b>Party</b>	Glück, Karten, Kommunikation, Raten, Kreativität, Sprache
4005556268375	Autor:	Thomas Odenhoven , Dirk	10+	
	Illustration:		3 - 7	
			30	
			D	

**Das ultra-witzige WorterfinderUndErratespiel**  
[https://www.ravensburger.de/spielanleitungen/ecm/Spielanleitungen/26837%20Anl%202051662.pdf?ossl=pds\\_text\\_Spielanleitung](https://www.ravensburger.de/spielanleitungen/ecm/Spielanleitungen/26837%20Anl%202051662.pdf?ossl=pds_text_Spielanleitung)  
<https://www.ravensburger.de/produkte/spiele/familien spiele/krazy-wordz-26837/index.html>

Diese Beschäftigung ist reizvoll, unterhaltsam, spannend, manchmal auch anstrengend. Gefragt ist Kreativität. Wenn dann die Raterei beginnt, wird es spannend. Sind die eigenen Vermutungen richtig? Konnten die Mitspieler mit der eigenen Konstruktion etwa anfangen? Dabei sind die Buchstaben launisch. Mal passen sie und es ist ein leichtes, ein gutes Wort zu bilden. Das nächste Mal fällt einem nichts ein, aber auch ein verzweifeltes, notdürftig erschaffenes Wort kann Erfolg bringen. Hier liegen Freude und Enttäuschung nah beieinander. Das Spiel weckt Emotionen.

<b>Slimy Joe</b>	21-F	5976	<b>Kinder (3-8)</b>	Glück, Schnelligkeit, Geschicklichkeit,
4005556205943	Autor:	Florian Nadler	4	
	Illustration:	Kinetik	2 - 4	
			kurz bis 15	
			D/F/I	

**schnell Flatterlinge im Schleim finden bevor zugeschnappt wird.**  
<https://www.ravensburger.de/produkte/spiele/kinderspiele/slimy-joe-20594/index.html>

Schmetterlinge in Not. Wer greift mutig hinein in den Schleim und rettet die seltenen Flatterlinge aus dem gefräßigen Maul der fleischfressenden Pflanze Slimy Joe, ehe es das nächste Mal zuklappt?

Verlag	Kategorie	Genres
Spiel	Alter	
	Anzahl Spieler	
	Spieldauer	
	Sprache Anleitung	

**Schmidt Spiele** [www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)

**Clever hoch drei** 21-F 6019 **Familie** Strategie + Taktik, Würfel, Kreativität, Mathematik,

400150449384



Autor:	Wolfgang Warsch
Illustration:	Leon Schiffer

8  
1 - 4  
30  
D

[https://www.schmidtspiele.de/files/Produkte/4/49384%20-%20Clever%20Hoch%20Drei/49384\\_Clever\\_Hoch\\_Drei\\_DE.pdf](https://www.schmidtspiele.de/files/Produkte/4/49384%20-%20Clever%20Hoch%20Drei/49384_Clever_Hoch_Drei_DE.pdf)  
<https://www.schmidtspiele.de/details/produkt/clever-hoch-drei.html>

Die Spieler versuchen, durch geschickten Einsatz der Würfel in den fünf Farbbereichen möglichst viele Punkte auf ihrem eigenen Spielblatt zu erreichen. Wählt die Würfel clever, damit ihr auch bei den nachfolgenden Würfeln noch über genügend Wahlmöglichkeiten verfügt. Wichtig ist außerdem, dass ihr auch die Würfel der Mitspieler nicht aus den Augen verliert. Wer nach einer bestimmten Anzahl an Runden die meisten Punkte hat, gewinnt.

**ColleXion** 21-MH 6276 **Familie**

4001504493943



Autor:	ColleXion
Illustration:	

7+  
2 - 4  
20'  
D

**Einfach gesammelt - clever verwandelt!**

[https://www.schmidtspiele.de/files/Retail/300dpi\\_JPG/49394\\_Collexion\\_Regel\\_D\\_FR\\_IT.pdf](https://www.schmidtspiele.de/files/Retail/300dpi_JPG/49394_Collexion_Regel_D_FR_IT.pdf)  
<https://www.schmidtspiele.de/details/produkt/collexion.html>

Gleiche Form - andere Farbe, gleiche Farbe - andere Form: so oder so geht es darum, Vierersets zum richtigen Zeitpunkt aus dem Spielteller zu fischen und in die eigene ColleXion zu legen. Wer länger wartet, bekommt mehr Punkte. Aber Vorsicht: Wer zu hoch pokert, riskiert sogar Minuspunkte für übrig gebliebene Teile. Also nichts für schwache Nerven! Für noch mehr Spass sorgen Aktion-Marker. Sie helfen aus der Patsche oder sorgen für gehörig Ärger bei den Mitspielern. Einfach, taktisch, gut!

**Die Knuffies** 21-MH 6304 **Kinder (3-8)**

4001504493950



Autor:	
Illustration:	

6  
2 - 4  
15  
D

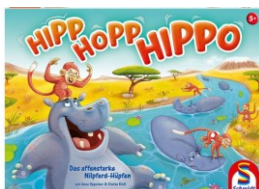
**Ein federleichtes Spiel mit lustigen Bällchen die keine Schwerkraft kennen - oder doch?**

[https://www.schmidtspiele.de/files/Retail/300dpi\\_JPG/49395\\_Die\\_Knuffies\\_Regel\\_D.pdf](https://www.schmidtspiele.de/files/Retail/300dpi_JPG/49395_Die_Knuffies_Regel_D.pdf)  
<https://www.schmidtspiele.de/details/produkt/die-knuffies.html>

Das bunte Partyspiel für Jung und Alt: Federleicht aber schwer begeisternd! Fischt die lustigen Bällchen je nach Farbvorgabe geschickt aus dem Turm heraus und setzt sie weiter oben wieder ein. So entstehen die skurrilsten, unmöglichsten Turmformen und Gebilde. Verblüfft, dass die knuffigen Bällchen zusammenhalten? Verlasst euch nicht zu sehr darauf und Vorsicht: manchmal machen euch Challenge-Karten das Leben besonders schwer und ihr müsst noch mehr aufpassen, dass der Turm nicht einstürzt, denn dann steht der Verlierer fest und die anderen dürfen feiern! Losspielen, Hingucken, Mitfeiern!

**Hipp Hopp Hippo** 20-H 5628 **Kinder (3-8)** Geschicklichkeit,

4001504405946



Autor:	
Illustration:	

5  
2 - 4  
15  
D

**Bananen ergattern über die Nilpferdrücken**

[https://www.schmidtspiele.de/files/Produkte/4/40594%20-%20Hipp%20Hopp%20Hippo/40594\\_Hipp\\_Hopp\\_Hippo\\_DE.pdf](https://www.schmidtspiele.de/files/Produkte/4/40594%20-%20Hipp%20Hopp%20Hippo/40594_Hipp_Hopp_Hippo_DE.pdf)  
<https://www.schmidtspiele.de/details/produkt/hippo-hopp-hurra-40-at-41-.html>

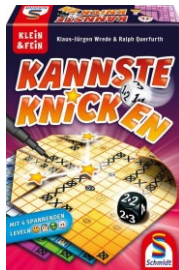
Die lustige Affen haben die Bananenketten am anderen Ende des Ufers erspäht. Zum Glück machen die Hippos im Wasser ihre Mittagspause und bilden eine rutschige Brücke. Dumm nur, dass die immer mal wieder abtauchen und dabei so mancher Affe ins Wasser fällt... Wer ergattert mit seiner Affenbande am Ende die meisten Bananen?

Verlag	Kategorie	Genres
Spiel	Alter	
	Anzahl Spieler	
	Spieldauer	
	Sprache Anleitung	

**Schmidt Spiele** www.schmidtspiele.de

**Kannste Knicken** 21-MH 6277 **Familie**

4001504493875



Autor:	Klaus-Jürgen Wrede und Ra
Illustration:	

8+  
1 - 4  
20'  
D

[https://www.schmidtspiele.de/files/Retail/300dpi\\_JPG/49387\\_Kannste\\_Knicken\\_D.pdf](https://www.schmidtspiele.de/files/Retail/300dpi_JPG/49387_Kannste_Knicken_D.pdf)  
<https://www.schmidtspiele.de/details/produkt/kannste-knicken.html>

KANNSTE KNICKEN kannste aber erst, wenn alle Smileys in einer Ecke angekreuzt sind. Dabei müssen sich die Spieler jedes Mal neu entscheiden, ob sie nur die kleine Ecke umknicken oder die große Ecke, die mit einem dauerhaften Bonus verbunden ist. Wie gewohnt spielen in diesem neuen „Klein&Fein“ alle gleichzeitig und wählen aus zwei Spezialwürfeln die Schrittzahl für ihre Kreuze aus. Wer hierbei zuerst alle seine 4 Ecken umgeknickt und die darauf erschienenen Zielsymbole miteinander verbunden hat, gewinnt. Vier verschiedene Level mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden sorgen für abwechslungsreichen Spielspaß.

**Käpt'n Kuller** 21-MH 6154 **Kinder (3-8)**

4001504406110



Autor:	Kirsten Hiese
Illustration:	

5+  
2 - 4  
15'  
D

[https://www.schmidtspiele.de/files/Retail/300dpi\\_JPG/40611\\_Kaepntn\\_Kuller\\_DE.pdf](https://www.schmidtspiele.de/files/Retail/300dpi_JPG/40611_Kaepntn_Kuller_DE.pdf)  
<https://www.schmidtspiele.de/details/produkt/kapt-n-kuller.html>

Die Piratenbande hat fette Beute gemacht. Zum Verteilen der Schätze spielen sie das legendäre Piraten-Kegelspiel. Wer schafft es, die Kugel gezielt rollen zu lassen, die benötigten Diamanten zu treffen und so schließlich die meisten Goldtaler zu ergattern?

**Ligretto - Das Brettspiel** 21-MH 6032 **Familie**

4001504493868



Autor:	Rudi Biber
Illustration:	

8  
2 - 4  
20  
D/F/I

[https://www.schmidtspiele.de/files/Produkte/4/49386%20-%20Ligretto%20Das%20Brettspiel/49386\\_Ligretto\\_Brettspiel\\_D\\_GB\\_IT\\_FR\\_ES\\_NL.pdf](https://www.schmidtspiele.de/files/Produkte/4/49386%20-%20Ligretto%20Das%20Brettspiel/49386_Ligretto_Brettspiel_D_GB_IT_FR_ES_NL.pdf)  
<https://www.schmidtspiele.de/details/produkt/ligretto-das-brettspiel.html>

LIGRETTO® – DAS BRETTSPIEL bringt den wilden Kartenspaß aufs Spielbrett. Und das in Hochgeschwindigkeit! Auch hier gilt es, den eigenen Stapel schnell loszuwerden, aber diesmal werden die Karten auf die passende Felder abgelegt und zwar von allen Spielern gleichzeitig! Da ist Hektik und schneller Spielspaß garantiert.

**Noch Mal! Kids** 21-F 6039 **Kinder (3-8)** Glück, Würfel,

4001504406103



Autor:	Markus Brand; Inka Brand
Illustration:	

5  
2 - 4  
15  
D

[https://www.schmidtspiele.de/files/Retail/300dpi\\_JPG/40610\\_Noch\\_Mal\\_Kids\\_DE.pdf](https://www.schmidtspiele.de/files/Retail/300dpi_JPG/40610_Noch_Mal_Kids_DE.pdf)  
<https://www.schmidtspiele.de/details/produkt/noch-mal-kids.html>

Die Kids-Version des erfolgreichen Würfelspiels. Im Zoo ist so einiges los! Kreuzt die Tiergehege entsprechend der gewürfelten Farben an. Wer schnell viele Spalten füllt, sammelt wertvolle Punkte. Alle spielen gleichzeitig, keiner muss lange warten, und wer mit ein bisschen Glück und taktischem Geschick die Würfel nutzt, gewinnt. Und mit Sicherheit heißt es dann: „Noch mal!“

Verlag	Kategorie	Genres
Spiel	Alter	
	Anzahl Spieler	
	Spieldauer	
	Sprache Anleitung	

**Smart Games** [www.smartgames.eu](http://www.smartgames.eu)

**Sternen Leuchten** 21-F 5948 **Solitär** Geduld, Karten, Kreativität,

5414301523178



Autor:	
Illustration:	

6  
1  
beliebig  
D/F/I

**Sternen Leuchten gemäss Aufgabe**

<https://www.smartgames.eu/de/spiele-f%C3%BCr-einen-spieler/sternen-leuchten-magische-bl%C3%B6cke>

Das Spielen von Sternen Leuchten - Magische Blöcke stimuliert die folgenden kognitiven Fähigkeiten:

- Laterales Denken
- Logisches Denken
- Planen
- Problemlösen
- Räumliches Denken

**Zoch** [www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)

**Die Seher von Santiiba** 21-MH 6025 **Familie**

4015682051383



Autor:	Leo Colovini
Illustration:	Alexander Jung

8  
2-4  
ca. 45  
D

<https://www.zoch-verlag.com/de/spiele/family/die-seher-von-santiiba-601105138/>

Wer den Absichten seiner Mitspieler immer eine Ahnung voraus ist, erweist sich als wahrer Wahrsager. Ein Familienspiel, das voller Weitsicht steckt. In den Weiten von Santiiba, dem Tal der Ahnungsvollen, messen Seher ihre okkulten Kräfte. Ein Spieler wirft die fünf verwunschenen Würfel, zu denen fünf magische Kartensorten gehören. Dann prophezeien die übrigen Spieler im Verborgenen ihrer Glaskugel, an welchen Würfeln und Karten der Spieler am Zug wohl Interesse zeigen wird. Wer mit den eigenen Weissagungen richtig liegt – oder die Vorhersagen der Mitspieler intuitiv umgehen kann – bahnt sich mit den dabei gewonnenen Würfeln und Karten den Weg bis zum Luftschloss der Weisheit.

**Kurz vor Knapp** 21-MH 6026 **Familie** Legespiel, Geduld, Karten, Geschicklichkeit, Kreativität,

4015682051505



Autor:	Tobias Punke; Helmut Punk
Illustration:	Oliver Freudenreich

8  
2-4  
30  
D

**Abschätzen, verbinden, höher bauen und als erster alle Säulen verbauen.**

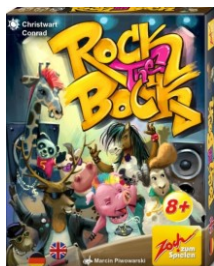
[https://cdn.simba-dickie-group.de/downloads/601105150/601105150\\_kurz\\_vor\\_knapp\\_zoch.pdf](https://cdn.simba-dickie-group.de/downloads/601105150/601105150_kurz_vor_knapp_zoch.pdf)

<https://www.zoch-verlag.com/de/spiele/family/kurz-vor-knapp-601105150/>

Kurz vor knapp ist das elegante und holzreich ausgestattete Augenmaßspiel, bei dem die Spieler Abstände richtig einschätzen müssen, wenn sie hoch hinaus bauen wollen. Abschätzen, verbinden, höher bauen! Dem Spieler am Zug wird ein zufälliger Stab zugewiesen. Er bestimmt, welche zwei Säulen er hiermit verbinden möchte. Hat er die Länge des Stabs richtig eingeschätzt, setzt er neue Säulen aus seinem Vorrat auf das Spielfeld. Wer als erster alle eigenen Säulen verbaut hat, gewinnt. Ganz so einfach ist es jedoch nicht! Denn der Spieler am Zug darf seinen Stab erst anfassen, nachdem er sich entschieden hat, welche Lücke er mit diesem überbrücken möchte.

**Rock the Bock** 18-H 3502 **Party** Glück, Strategie + Taktik, Legespiel, Karten, Mathematik,

4015682051215



Autor:	Christwart Conrad
Illustration:	Marcin Piwowarski

8  
3 - 6  
20  
D

**Kartenspiel: wer bringt die meisten Tiere ans Festival?**

[http://cdn.simba-dickie-group.de/downloads/601105121/601105121\\_RocktheBock\\_Rules-online\\_DEEN.pdf](http://cdn.simba-dickie-group.de/downloads/601105121/601105121_RocktheBock_Rules-online_DEEN.pdf)

Bevor das Pferd die Sau raus lassen kann, muss jeder Spieler versuchen, möglichst viele seiner eigenen Tiere auf dem begehrten Konzert unterzubringen.



Verlag	Kategorie	Genres
Spiel	Alter	
	Anzahl Spieler	
	Spieldauer	
	Sprache	Anleitung

**Zoch** [www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)

**Silencio** 21-MH 6027 **Familie** Glück, Karten, Konzentration,

4015682051420



Autor:	Cesar Gómez Bernardino
Illustration:	Sébastien Caiveau

10  
2-4  
kurz bis 15  
D

**Wortloses Kartenspiel**

[https://cdn.simba-dickie-group.de/downloads/601105142/601105142\\_silencio-zoch.pdf](https://cdn.simba-dickie-group.de/downloads/601105142/601105142_silencio-zoch.pdf)

<https://www.zoch-verlag.com/de/spiele/smart-small/silencio-601105142/>

Silencio ist das wortlose Kartenspiel, das Spieler vor die Herausforderung stellt, füreinander zu denken und zu handeln. Alle Spieler bilden zusammen ein Team. Sie dürfen allerdings kein Wort miteinander sprechen. Das Ziel besteht darin, gemeinsam vier Kartenfarben in stimmigen Zahlenreihen abzulegen. Jede neu gespielte Karte muss einen höheren Wert als die zuletzt gespielte Karte derselben Farbe haben. Abhängig davon, ob der Wert der neuen Karte direkt auf den Wert der Vorgängerkarte folgt oder nicht, bewirkt der Spieler am Zug unterschiedliche Effekte. Nutzt das Team diese Effekte geschickt, kann es gemeinsam so viele Karten wie möglich ausspielen.